PlayStation
Dicas & Truques para
www.eurogames.com.br
Nº 116 • Ano 10 • Brasil R$ 6,90
Europa € 2,90 • Setembro 2008

EDITORA EUROPA

PROMOÇÃO
Junte umas palavrinhas bacanas e concorra a um PlayStation 3

REVIEWS

- RATCHET & CLANK FUTURE QUEST FOR BOOTY
- ELEFUNK
- ENDWAR
- 1942: JOINT STRIKE

ISSN 1516-6260

Kingdom Hearts

Conheça os segredos, principais personagens e revelações da história desta série de sucesso

SOUL CALIBUR 4

DETONADO PS3

Revelamos as estratégias para controlar todos os lutadores. Inclui roteiro para habilitar os segredos

+3 DETONADOS

SIREN: BLOOD CURSE PS3
Roteiro completo e dicas para encontrar todos os arquivos

GRAN TURISMO 4 PS2
Aula de pilotagem para você se tornar um mestre das pistas

SILENT HILL 3 PS2
Solução dos enigmas e estratégia para ver os finais secretos

glu

BAIXE AGORA O NOVO JOGO DA ERA DO GELO!

ICE AGE

MAMMOTH MAYHEM

E MAIS!

Disponíveis nas operadoras:

Claro

Brasil Telecom

oi

TIM
Viver sem fronteiras

vivo

© 2006 Glu mobile, Inc. Todos os direitos reservados. SPEED RACER MOVIE: © WBEI. SPEED RACER: ® SRE. (s08). Capcom is registered trademarks of Capcom Co., Ltd. Street Fighter® & © 2007 Capcom U.S.A., Inc. All Rights Reserved. TRANSFORMERS, the logo and all related characters are trademarks of Hasbro and are used with permission. © 2007 Hasbro. All Rights Reserved. ©2008 Warner Bros. Ent. Inc. TM & © DC Comics. © 2007 Activision Publishing, Inc. Activision and Call of Duty are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. ©2006 Twentieth Century Fox Film Corporation®. Property of Fox.

EDITORIAL

PlayStation

Setembro/2008

Diretores
Aydano Roriz
Abílio P. Cunha
Rodolfo Carrara

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz
Diretor Operacional: Abílio Cunha
Diretor Executivo: Luiz Siqueira

Diretor Editorial e Jornalista Responsável:
Roberto Araujo - MTb.10.766 - araujo@europanet.com.br

Redator-chefe: Humberto Martinez
Redação: Leandro Rodrigues
Chefe de Arte: Welby Dantas
Editor de Arte: Cristina Sayuri
Revisão de Texto: Fábio Larsson
Colaboraram nesta Edição: Carlos Sá, Fábio Santana, Fabrício Caleffi, Gilsomar Livramento, Eduardo Trivella, Gabriela Isgroi, Leonardo Bussadori, Makotron, Mauricio Cadam, Nelson Alves Jr.

Internet
Rodrigo Mourão (desenvolvimento), Rodrigo Blasco (webmaster), Anderson Ribeiro

Publicidade São Paulo
E-mail: publicidade@europanet.com.br
Gerentes Comerciais:
Rodrigo Cunha (11) 3038-5097
e Mauricio Dias (11) 3038-5093
Executivos de Negócios: Ana Carolina Corrêa, Alessandro Donadio, Angela Taddeo, Carla Ianez, Claudia Alves, Elisangela Xavier, Flavia Pinheiro, Raphael Gherardi , Renata Kurosaki, Leandro Blotta e Rodrigo Sacomani
Criação Publicitária: Rodrigo Barros e Douglas Ferreira (11) 3038-5103
Tráfego: Marcos Roberto (11) 3038-5122

Publicidade - Outros Estados
Brasília: (61)3323-0205 - New Business
Paraná: (41) 3023-8238 - GRP Midia
Rio Grande do Sul: (51) 3232-3176 - Semente Associados
Santa Catarina: (48) 3223-3968 - MC Representações

Publicidade - EUA e Canadá
EUA e Canadá: +1 (650) 306-0880
Fax: +1 (650) 306-0890 - Global Media

Propaganda: Ludmila Viani

Circulação e Promoção
João Alexandre (Gerente), Eduardo Teixeira e Natasha Ostroski

Desenvolvimento de Pessoal
Tânia Marilia Ribeiro Roriz e Elisangela Harumi

Atendimento ao assinante e à pessoa jurídica
Fabiana Lopes (Coordenadora) **fabiana@europanet.com.br;**
Anne Iris, Juliana Rolandi, Liliam Lemos, Mari Ehrentreich, Paula Hanne, Tamar Biffi e Vanessa Araújo
Rua M.M.D.C. nº 121 - São Paulo, SP - CEP 05510-900
Telefone São Paulo: (11) 3038-5050
Telefone outros Estados: 0800-557667
Pela Internet: www.europanet.com.br
E-mail: atendimento@europanet.com.br
Administração
Cecilia Tomazelli (Gerente); Aline Mello, Gustavo Barbosa, Luiz Eduardo Soares, Marcelo Cardinali e William Silva

Logística
Ézio S. Vicente (Coordenador), Guilherme Scalso e Rodrigo Tanikado

A Revista Dicas & Truques para PlayStation é uma publicação da Editora Europa Ltda. (ISSN 0104-8732). A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

Distribuidor Exclusivo: Fernando Chinaglia Distribuidora S. A. - Rua Teodoro da Silva, 907 - CEP 20563-900 - Grajaú - RJ

Impressão: Prol Editora Gráfica

IVC - Instituto Verificador de Circulação

Somos Filiados à ANER
Associação Nacional dos Editores de Revistas

Somos Filiados à ANER
Associação Nacional dos Editores de Revistas

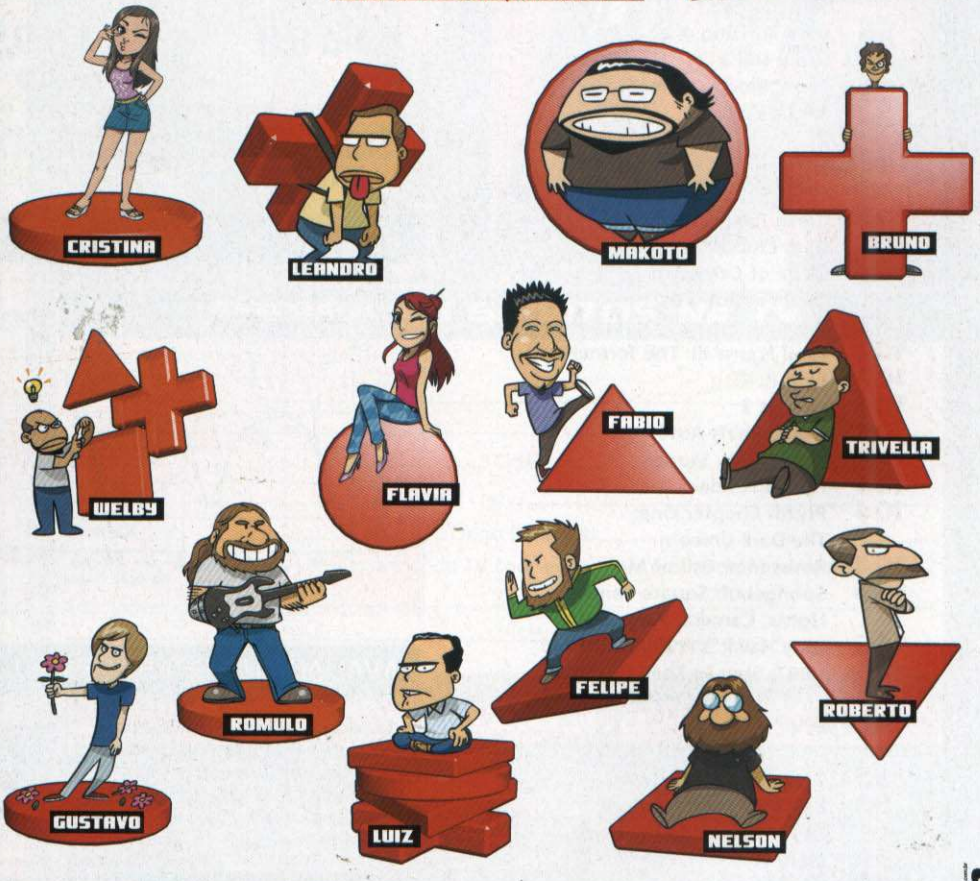
* **PLAYSTATION** é uma marca registrada da Sony Computer Entertainment Inc.

Quem não chora, não mama! A seção Spoiler foi criada na edição 80 da **D&T** para contar detalhadamente as histórias dos melhores jogos da geração PlayStation. Afinal não é todo mundo que domina a lingua inglesa (ou, muito menos, a japonesa). Mesmo quem é fluente nestes idiomas pode ficar perdido com os complexos roteiros criados por mentes brilhantes como a de Hideo Kojima (*Metal Gear*), afinal são muitas referências culturais, pistas subliminares e revelações que se apoiam em outros jogos para fazer sentido. Pesquisar roteiros de jogos dá tanto trabalho que resolvemos deixar a seção de lado para investir em detonados e em outras idéias que não ameaçassem a nossa saúde mental. Não deu outra: os leitores começaram a enviar e-mails e cartas pedindo a volta da seção. Você provavelmente deve ter participado e conseguiu: Spoiler voltou a partir desta edição e veio para ficar (que os deuses tenham piedade das nossas pobres mentes e dos nossos arquivos de pesquisa).

A volta da seção Spoiler não era o único alvo do "xôrôrô" popular. Muitos pediam mais espaço para a sabedoria inútil e grosseria natural do nosso Makotron; e o sujeito ganhou uma expansão em sua área (in)útil para responder mais cartas com o seu humor habitual, além de ser promovido à responsável pela tradicional Hora do Reset, coluna com as notícias mais bizarras do mundo dos videogames.

Com a responsabilidade do Spoiler e o ego inflado do recém-promovido Makotron, só nos resta seguir o exemplo e chorar também: já começamos a mandar e-mails pedindo descontos em resorts paridisíacos que sejam freqüentados pela Angelina Jolie e para o consulado japonês, que poderia ter interesse em repatriar um certo ser que vive na nossa lata de lixo.

Humberto Martinez
humberto@europanet.com.br



Se for o caso, reclame. Nosso objetivo é a Excelência!

Atendimento (0xx11) 3038-5050 (São Paulo),
0800-557667 (Outras localidades)
Fax (0xx11) 3097-8583 Das 8h às 20h; sábados das 9h às 15h
e-mail: atendimento@europanet.com.br

CORRESPONDÊNCIA – Rua M.M.D.C., 121
CEP 05510-900 – São Paulo – SP
Fax: (0xx11) 3819-0538
Site: www.europanet.com.br

Redação
Fone (0xx11) 3038-5099
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: playstation@europanet.com.br

Publicidade
Fone (0xx11) 3038-5098
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: publicidade@europanet.com.br

SUMÁRIO

CAPA

30 Soul Calibur IV

GERAL

114 Artigo
110 Compras
12 Especial Troféus
6 Fala, Galera!
62 Garota PlayStation
10 News
112 Perfil
5 Promoção
100 Review que ninguém viu
94 Spoiler

PREVIEWS

16 Infamous
18 Pure
20 Bioshock
22 FIFA 09
24 skate 2

DETONADOS

66 Gran Turismo 4
76 Silent Hill 3
48 Siren: Blood Course
30 Soul Calibur IV

DICAS

102 Crash Tag Team Racing
102 Dark Cloud
102 Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII
102 Disgaea: Hour of Darkness
102 Fatal Frame III: The Tormented
104 F.E.A.R.
104 Flatout 2
104 Grand Theft Auto: Liberty City Stories
104 Pixeljunk Eden
104 Pryzm Chapter One: The Dark Unicorn
104 Resistance: Fall of Man
106 Spongebob Square Pants: Lights, Camera, Pants!
106 Tony Hawk´s Proving Ground
106 URBZ: Sims In The City, The

REVIEW

86 Tom Clancy´s EndWar
88 Ratchet & Clank Future: Quest for Booty
90 Elefunk
90 1942: Joint Strike
91 Hail To The Chimp
92 Sunsoft Collection
92 Sengoku Basara x
93 Bionic Commando Rearmed

ENTENDA AS AVALIAÇÕES

CRITÉRIOS ANALISADOS

Gráfico qualidade da imagem, modelagem, design, texturas e estilo artístico.

Controle resposta aos comandos, praticidade, dinamismo e nível de aprendizado para o uso.

Áudio qualidade de músicas, efeitos e dublagem, variedade, estilos, integração com o ritmo do jogo.

Replay atrações extras ou modalidades que permitam a diversão após a conclusão do game.

Acabamento atenção com detalhes e finalização técnica dentro do game e em menus.

NOTAS

0 a 2,0
Péssimo
Ausente de atrações. Coleciona problemas técnicos ou criativos.

2,1 a 4,0
Ruim
Os defeitos pesam mais do que as qualidades. Jogável, mas sem expectativas.

4,1 a 6,0
Médio
Comum. Chega a empolgar, mas algo quebra ou limita a qualidade ou o ritmo.

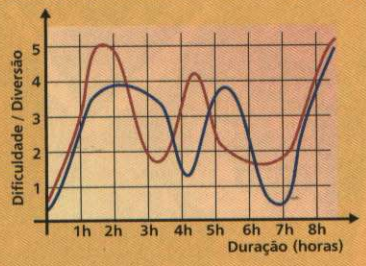
6,1 a 8,0
Bom
Competente. Boas idéias bem executadas, sem ser excepcional no conjunto.

8,1 a 9,9
Excelente
Sensacional, com ótima execução e poucas imperfeições relevantes.

10
Perfeito
Clássico. Sublime, será lembrado para sempre e servirá como referência.

NÍVEIS DE EMPOLGAÇÃO

Análise da evolução da diversão e da dificuldade no decorrer do tempo de jogo.



Dificuldade	Diversão
5. Infernal	5. Despirocado
4. Difícil	4. Empolgado
3. Normal	3. Atento
2. Fácil	2. Entediado
1. Babinha	1. Zzzz!

AVALIAÇÃO DE GÊNERO DE JOGO

Mais uma novidade. Enquanto a Avaliação D&T julga os aspectos técnicos dos jogos, esta nova ficha analisa as características mais importantes para cada estilo de jogo.

EXCELÊNCIAS

Alguns jogos contam com detalhes, bobeiras ou atrações que fazem valer a experiência da jogatina. Há até destaques sobre aspectos negativos que valem a pena serem citados. Vamos revelar estes destaques com os certificados de excelência mais hilários que você já viu.

SOUL CALIBUR IV PÁG. 30

Força licenciada

GGG em alta

Madruga WINS

SIREN PÁG. 48

Radio Shibito

TV Shibito

Oh, shit!

GRAN TURISMO 4 PÁG. 66

Garagem modesta

Tangência?

Esqueça a vida

SILENT HILL 3 PÁG. 76

Aliens dominam

Sailor Moon

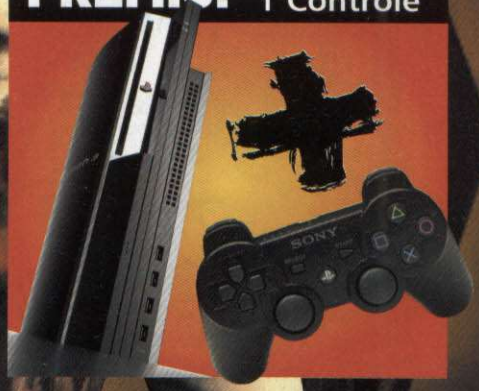
O que!!!???

PROMOÇÃO

SHIBITOS NA TV

Os monstros de *Siren* são os shibitos... nome engraçado, não? Parece nome de marca de sucrilhos. Pensando nisso, faça de conta que os shibitos são garotos propaganda de sucrilhos e, pensando neles, invente uma frase para um comercial de TV.

PRÊMIO! 1 PS3
1 Controle



PROMOÇÃO SHIBITOS NA TV

Envie o cupom até 5 de Novembro de 2008

Nome: _____

Endereço: _____

_____ Cidade: _____ Estado:

CEP: _____ Fone: ( ) _____

E-mail: _____ Jogo Preferido: _____

Invente uma frase para um comercial de TV com os shibitos (limite de 20 palavras)

_____

_____

REGULAMENTO

1. Os cupons devem ser enviados para a Editora Europa somente por carta. Escreva por fora do envelope: **Promoção Shibitos na TV – D&T para PlayStation Rua M.M.D.C., 121 - Butantã - São Paulo/SP - CEP: 05510-900**

2. O prazo para o envio dos cupons é dia 5 de Novembro de 2008 (vale a data de postagem marcada no carimbo dos Correios).

3. O cupom da promoção deve ser preenchido corretamente com os dados pessoais do participante.

4. Cada cupom deve conter uma frase. Você pode enviar vários cupons no mesmo envelope ou pacote.

5. Não podem participar funcionários ou parentes de funcionários da Editora Europa.

6. Uma comissão formada por membros da Editora Europa analisará as frases que chegarem à redação dentro do prazo estipulado, tendo como critério de classificação a criatividade. A decisão dessa comissão terá caráter irrevogável e irrecorrível. **Não é sorteio.**

7. Todos os participantes autorizam desde já o uso de seus nomes e imagens, bem como cedem os direitos autorais de frases e desenhos à Editora Europa, sem qualquer ônus adicional.

8. Os cupons e trabalhos que chegarem à redação da **Dicas & Truques para PlayStation** não serão devolvidos aos participantes.

9. O resultado desta promoção será divulgado na revista **Dicas & Truques para PlayStation 118**, que estará nas bancas no dia 10 de Dezembro de 2008. Os vencedores deverão entrar em contato com a redação da revista **Dicas & Truques para PlayStation** até 10 de Abril de 2009 para garantir o prêmio; caso contrário, perderão o direito a ele.

10. O prêmio é um PS3 que será entregue ao vencedor até 90 (noventa) dias após o contato. O prêmio em questão é um produto seminovo, submetido a testes pela equipe da redação e não será entregue em sua caixa completa ou original (itens como plásticos protetores, manuais e isopor de proteção serão descartados).

11. Não é obrigatório comprar a revista **Dicas & Truques para PlayStation** para participar da promoção. Se desejarem, os participantes podem tirar fotocópias (xerox) do cupom ou escrever os dados solicitados em um papel à parte.

12. O garantia do aparelho é de sete dias após o recebimento do prêmio.

13. As taxas e custo do envio do prêmio são de responsabilidade do vencedor da promoção.

14. O envio do cupom à Editora Europa implica na concordância com os termos do regulamento.

Promoção de acordo com a LEI nº 5.768/71 DECRETO nº 70.951/72, Art. 30.

CARTAS

ELE SOME MESMO

Gostaria de saber como faço para conseguir a revista do detonado do *Metal Gear 3* do PS2, pois emprestei a minha e nunca mais a vi.

Cristiano Antonio
Santa Luzia - MG

Todo mundo sabe que Snake é o mestre da camuflagem, mas assim já é demais, não? Até quando está dentro da revista, o cara dá um jeito de sumir! Faz o seguinte, Cristiano: entre em contato com nosso setor de Atendimento ao Consumidor (telefone, e-mail e endereço na página 5) e encomende a edição da D&T que você precisa.

Cristiano, a edição que você precisa é esta: D&T #72

FILÉ MAL PASSADO

Por favor, eu imploro! Preciso saber se é verdade que será lançado *Resident Evil Outbreak File #3* e se será lançado para PlayStation 2 ou 3. Estou esperando a resposta!

Rodrigo Rodrigues
São Pedro da Aldeia - RJ

Até o presente momento, não há nada de verdade no lançamento de *File #3*. Tudo o que existe é o desejo de fãs, como você, por uma nova seqüência da série online. O problema é que, nas planilhas apresentadas nas reuniões internas da Capcom, a performance de vendas do último jogo da série, *File #2*, não tem se mostrado satisfatória. O jogo vendeu perto de 200 mil unidades, e a série totalizou aproximadamente 600 mil unidades vendidas entre os dois jogos. Isso é muito pouco para uma companhia como a Capcom e, na visão dela, não justifica o desenvolvimento de um novo jogo. Em todo caso, se você estiver mesmo muito a fim de que o game saia, assine uma petição online em www.petitiononline.com/042690. Dizem que a esperança é a última que morre...

FUTURA COLEGA

Sou estudante do 4º ano de Jornalismo da USCS - Universidade Municipal de São Caetano do Sul. Estou fazendo uma apresentação sobre revistas de game e gostaria de saber se vocês podem passar algumas informações da revista Dicas & Truques para PlayStation. Gostaria de saber um pouco da história da revista e características como tiragem, público-alvo, idade e classe social do público-alvo, periodicidade, número de páginas e linguagem utilizada. Se vocês puderem passar as informações, eu ficaria agradecida.

Marcela Baptista
Santo André - SP

Só não podemos divulgar a tiragem, mas o resto tá na mão! Público-alvo: jovem e adulto, de 8 a 38 anos, classes A a C; periodicidade: mensal; número de páginas: 124 (às vezes é um pouco menos); linguagem utilizada: coloquial e despojada. A revista já está no número 116 e foi fundada há 9 anos. Boa sorte em sua apresentação.

Descole um cartão de crédito internacional e prepare-se para gastar

GAMBETA

Tenho um PS3 e gostaria de saber se é possível adquirir jogos na PlayStation Network com cartão de crédito internacional mas com endereço de fatura do Brasil.

Felipe Garcia
Rio de Janeiro - RJ

Você precisa de um cartão de crédito internacional que, de preferência, tenha um endereço americano para cobrança. Se isso não for possível, o jeito é fazer uma "gambiarra" e enganar o sistema: é necessário que você faça o CEP do endereço de cobrança do seu cartão "bater" com um CEP dos Estados Unidos. Para isso, observe os cinco primeiros dígitos do seu CEP e veja onde é o correspondente a ele nos Estados Unidos. Então, quando for colocar seus dados no cadastro da PSN, coloque os cinco primeiros dígitos do seu CEP e a cidade americana que deu na sua pesquisa. Coloque também o Estado. O país é EUA. A rua não tem importância. Depois, é só comprar o que você quiser que o valor vem normalmente na sua fatura. Só fique atento a uma coisa: como este não é um procedimento "normal", pode não dar certo.

Já vimos muitos mascotes estranhos, mas este é o campeão com méritos

THRASHZONE

A gente tenta sumir com ele mas não adianta: Makotron ganhou mais um espaço para falar bobagem e agora responde algumas cartas. Portanto, se você quiser ter sua carta respondida pelo Supremo Senhor da Sujeira, indique na correspondência que mandar para nós.

DÉ REAL

Gostaria que vocês me dessem uma solução para um problema que eu tenho. Eu gosto demais de jogar PlayStation 2 na minha casa, por isso tenho mais ou menos uns 250 DVDs de jogos para PS2. Mas eu não dou conta de pegar um game e jogá-lo até o final. No meio do jogo eu passo para outro. Queria que vocês me sugerissem uma solução e que minha carta fosse a do mês pois eu compro a revista assim que ela sai.

Maycon Roberto Martins de Souza
Trindade - GO

A solução é tomar vergonha na cara. Você tem 250 DVDs de games e nunca chega ao final de nenhum?!? Tá na cara que isso tudo é pirataria, né Capitão Gancho? Se você comprasse produtos originais, diminuiria a quantidade de títulos mas daria mais valor ao dinheiro gasto e certamente terminaria os jogos que compra. E que história é essa de "carta do mês"? Dê uma boa olhada nestas páginas e veja se você encontra algo parecido. É bom saber que você compra a revista assim que ela sai, mas você não faz mais do que a sua obrigação.

EU, GÊNIO, EUGÊNIO?!

Que falta de genialidade, a de vocês hein! Cada frase tosca que vocês escolhem para ganhar os prêmios... sei que tem coisa melhor e vocês escolhem porcarias. É melhor vocês reverem seus conceitos ou estão lascados!

Antonio Setubal
Anajás - PA

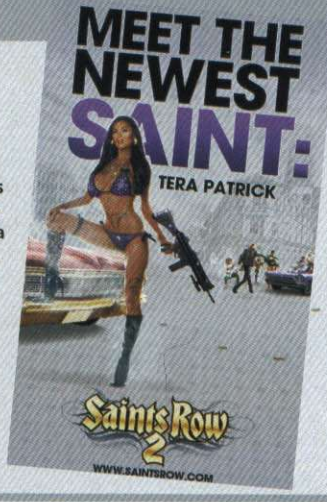
Falta de genialidade para escolher um vencedor? Quem precisa ter genialidade é o autor da frase, não quem a escolhe como vencedora.

Hora do Reset

As notícias mais estranhas comentadas pelo "Homem Estranho", Makotron

Santa do Play oco

A THQ anunciou que *Saint's Row 2* terá uma participação muito especial. Tera Patrick, atriz pornô que já me alegrou em muitas noites solitárias, está sendo divulgada como "produtora" do game. Mas eu aposto que isso é apenas uma jogada publicitária para atrair jogadores que gostam de seus games com a maior quantidade possível de silicone. Tera está fazendo um "diário de desenvolvedor" cujo primeiro "capítulo" pode ser conferido em tinyurl.com/64k9sb. Repare que uma "moça" bem parecida com ela aparece ao lado de um hot-dog gigante. Coincidência?



Dieta real

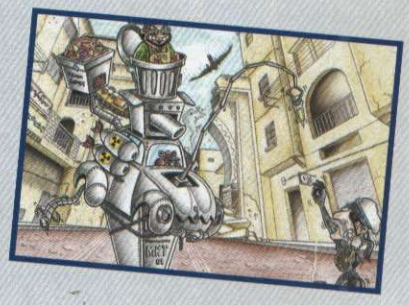
Quem foi que disse que princesa não pode ser gorda? Se eu fosse um rei, é lógico que a minha rainha seria uma bolinha que nem eu! Mas agora blogs feministas, como Shakespeare Sister e Feminist Gamers, deram para meter o pau no game *Fat Princess*, divulgado no especial da E3 da edição passada. Será que essa gente não tem mais nada do que reclamar? É o que eu sempre digo: se você não tem nada de bom pra falar, enfie um salame na boca e não fale nada!

X360 é o console mais quente da Terra

É o mais quente mesmo, mas de uma forma nada boa. A cidade de Little Rock, no estado americano de Arkansas, foi cenário de uma jogatina, no mínimo, incendiária: a casa de um jogador teria pegado fogo após um problema na fonte de energia do videogame. O problema se transformou em faísca, a faísca em chamas e a casa virou cinzas. O prejuízo ficou em mais de US$ 100 mil.

VENCEDOR

O ganhador da **Promoção Metal Gear**, publicada na edição 110 da **D&T** foi **André Luis Reis Revair**, morador de **Varginha, MG**. Seu prêmio é um PlayStation 3.



Ah, quem me dera ter uma máquina dessas... não ia sobrar pedra sobre pedra, frase sobre frase, nem muito menos desenho sobre desenho. Diabos! Ia botar pra quebrar mesmo e não ia sobrar nem redação e nem revista pra contar história! A redação, aliás, pirou nesse desenhinho do André Luis Reis Revair. Já eu, lógico, achei sem graça. Primeiro que eu não sou magrelo assim. Cadê meus quilos extras, a grande razão do meu irresistível charme e suor fétido? E olha só o Frisnokokos – desde quando meu ratão amigo é vesgo? Pelo menos o Fusca como carroceria da máquina ele acertou: meu falecido tio-avô deixou uma fuqueta aqui no beco quando veio me visitar em 1973 e, como acabou a gasolina do danado, nós o usamos como banheiro em dias quentes. Acho que vamos fazer a mesma coisa com o PS3 do André antes de mandarmos pelo correio...

BILLIONS
THE GAME

ELAS ESTÃO EM BUSCA DAS MELHORES FRAGRÂNCIAS.

ELAS ESTÃO EM BUSCA DE AXE CLICK, AXE VICE E AXE DARK. O NOVO EFEITO AXE TRAZ BILHÕES DE MULHERES À SUA ESPERA.
EM BILLIONS THE GAME VOCÊ SENTE O QUE ESSE NOVO EFEITO PODE FAZER COM VOCÊ.

Essa nova super produção de AXE aqui no Brasil contou com um lançamento digno dos games dos maiores estúdios do mundo. A marca fez uma ação ao-vivo, onde, durante um dia inteiro, centenas de mulheres invadem São Paulo em busca do Novo Efeito AXE, exatamente como acontece no game.

O JOGO

O objetivo é correr muito e derrubar esse cara! Sério, você não vai se arrepender, aliás, você já viu o filme da campanha? Vale a pena. O jogo é exatamente o filme, só que AXE inseriu a cidade de São Paulo na aventura, até a nova ponte da cidade virou cenário do game.

Tudo acontece como no filme, bilhões de mulheres sentem a fragrância de AXE e saem correndo loucamente para devorar aquele cara que todo mundo queria ser por alguns segundos. No game AXE dá esse gostinho pra você. Pra chegar até lá você precisa cumprir algumas etapas:

1. Você começa na cidade, se procurar bem pode achar um skate que te ajuda na corrida.

2. Existem algumas armas: com o energético você pode correr mais e derrubando os hambuguers você dispersa a multidão.

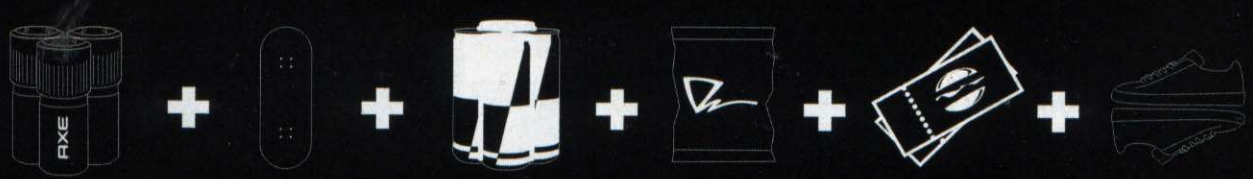
3. O quadriciclo é indispensável para avançar por essa etapa.

4. Assim como no comercial a parte da ação acontece em uma selva.

5. Agora é só tomar o AXE do malandro e a recompensa é toda sua. Bilhões de mulheres se atirando por cima de você.

OS PRÊMIOS

Os 100 melhores no ranking levam um super kit, com produtos AXE, shape de skate (o mesmo que você usa no game), par de tênis e vários outros prêmios dos parceiros da marca.



ARSENAL AXE + **SHAPE MUITO MASSA** + **PACK RED BULL** + **DORITOS SNACKS** + **VALE WHOPPER© BURGER KING©** + **UM TÊNIS PUMA ;)**

MUITO MAIS EFEITO AXE E MUITO MAIS MULHERES A SUA ESPERA NESSA NOVA PRODUÇÃO DE AXE ATTRACTIONS. PARA JOGAR ACESSE: WWW.AXE.COM.BR

Games Conve

Estande do game Little Big Planet, na Games Convention, em Leipzig, na Alemanha

Fotos: Théo Azevedo

Feira ganha popularidade e segue a passos largos para conquistar o posto que foi da E3

A sétima edição da Games Convention, a maior feira de games da Europa contou, esse ano, com um total de 503 expositores de 26 países diferentes em um espaço total de 115 mil metros quadrados. O evento aconteceu entre os dias 20 e 24 de agosto, em Leipzig, na Alemanha, com aura de megaevento, como eram as E3 (principal feira do mercado de entretenimento eletrônico do mundo) de alguns anos atrás.

Estandes gigantescos, grande público e, apesar da ausência de revelações bombásticas, bons anúncios. Principalmente para os consoles da família PlayStation. Confira as principais novidades e o que deve chegar às prateleiras nos próximos meses:

Teclado sem fio para PS3

O presidente executivo da Sony anunciou um teclado sem fio compacto, para ser acoplado ao Dual Shock 3 ou Sixaxis. O acessório lembra as teclas do celular Blackberry. O produto ainda acompanha um touchpad, uma espécie de mouse no estilo dos notebooks. Em um primeiro momento, o acessório só será usado para navegar na internet ou para mensagens instantâneas, mas futuramente pode ser utilizado em alguns jogos. Até o momento não foi divulgado o preço e nem a data de lançamento no mercado, mas existem rumores que o produto deve pintar a tempo de fazer parte da grande venda de final do ano.

PSP 3.0

Um novo PSP está chegando. A terceira geração do portátil, com número de série 3000 deve chegar ao mercado no mês de outubro. A nova versão do aparelho vai contar com tela de LCD com maior número de cores e intensidade, graça a um maior contraste, facilitando o uso do aparelho mesmo em locais externos e com grande iluminação. Além disso, o console também ganhará um microfone embutido, que deve facilitar a vida de quem deseja usar o portátil aliado ao Skype, programa que permite realizar ligações telefônicas via internet.

PlayStation 3 com HD de 160 GB

No dia 31 de outubro um novo modelo de PlayStation 3 deve se juntar à já extensa lista de versões disponíveis. Trata-se de um modelo com disco rígido de 160 GB por módicos 450 euros, ou seja, 50 euros a mais do que a edição de 80 GB. Para compensar essa diferença, Reeves diz que o modelo virá com um cupom para acessar gratuitamente vários conteúdos na PlayStation Store. O valor deste cupom seria de 70 euros.

Nos Estados Unidos, o console com mais "espaço interno" será lançado em uma edição limitada, contendo o game *Uncharted: Drake's Fortune* e cupom para baixar o game *Pain* gratuitamente. O Valor deste pacote será de 500 dólares.

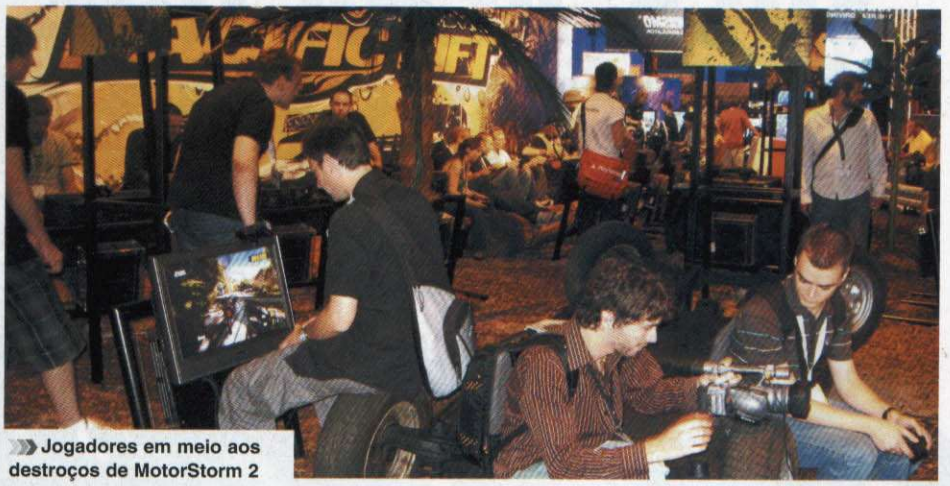
ntion

Os campeões

Saiba a lista de jogos que devem ganhar troféus na próxima semana

Durante a Games Convention algumas produtoras confirmaram suporte aos troféus do PlayStation 3. Confira alguns dos títulos que devem rechear o seu console de conquistas.

- *HAWX*
- *Shaun White Snowboarding*
- *Borderlands*
- *Far Cry 2*
- *EndWar*
- *Quantum of Solace*
- *Call of Duty: World at War*
- *Legend of Spyro: Dawn of the Dragon*



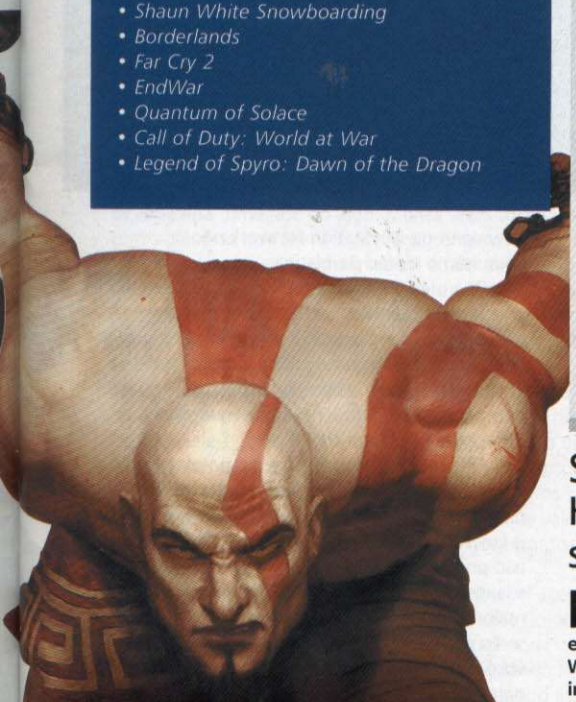
Jogadores em meio aos destroços de MotorStorm 2

EyePet

Esse é o mais novo mascote da Sony

Durante a feira, a Sony apresentou o EyePet, um pequeno bichinho que pretende se tornar a nova febre no PS3. Usando os recursos da PlayStation Eye ele deve interagir com o usuário e os objetos que você coloca na sua frente.

O pequeno símio fará uso constante da PlayStation Eye, permitindo a interação não só entre ele e o jogador, mas também com o ambiente e os objetos reais que você coloque em sua frente. A Inteligência Artificial da mascote parece bastante apurada, reagindo de maneiras distintas às mais estranhas situações. Caso você coloque um objeto que ele reconheça, o macaco vai interagir com ele; caso ele não o conheça ele vai circular em volta do objeto, procurando entender seu funcionamento. O EyePet chega ao PlayStation 3 em 2009.



Kratos, o deus do golfe

Herói espartano vira extra em jogo de golfe.

A Sony disponibilizou, no dia 21 de agosto, o personagem Kratos como conteúdo extra do game *Hot Shots Golf: Out of Bounds*.

Com um visual adaptado, o protagonista de *God of War* pega um taco de golpe e mantém sua postura durona. Entre uma tacada e outra, o herói solta alguns recadinhos, com a sua dublagem original. A atualização custa US$ 1,99.

Sony confirma que Home terá áreas somente para adultos.

Durante um evento nos Estados Unidos, Peter Edward, diretor de grupo da Home, e Jamie McDonald, vice-presidente da Sony Worlwide Studios revelam alguns detalhes interessantes da Home. Segundo eles, a Home contará com áreas restritas para maiores de 18 anos. Mas eles se apressam em deixar claro que esse tal conteúdo, que só deve surgir a longo prazo, seriam jogos de cassino e trailers de games para o público adulto.

Sony revela números de vendas do seu portátil

Durante a Games Convention a Sony divulgou os números que cercam o seu poderoso portátil. Ao todo foram 41 milhões de unidades vendidas em todo o globo. Desse número, cerca de 13,4 milhões de unidades foram vendidas somente na Europa. Agora, com o novo modelo que chega no final do ano, a empresa pretende melhorar ainda mais essa marca.

Por Carlos Sá

VOCÊ ACHA QUE É BOM? MOSTRE SEUS TROFÉUS

Estreou o sistema de perfil em que os jogadores mais dedicados vão ganhar troféus e subir de nível ao cumprir missões específicas

Uncharted foi o primeiro jogo em Blu-ray a receber os troféus

O PlayStation 3 recebeu via internet a tão esperada atualização de firmware 2.40, update que trouxe novidades que farão com que os jogadores encarem seus jogos com muito mais empenho e empolgação.

Para começar, estreou um sistema de perfil, para exibir alguns informações pessoais do jogador. O grande destaque do perfil são os troféus, um sistema de recompensa para premiar e exibir as tarefas especiais que o jogador cumpriu nos seus jogos.

Dependendo do grau de dificuldade do objetivo, o jogador pode receber troféus de bronze, prata e ouro, progressivamente mais difíceis de obter. Além desses três tipos de troféus, existe o troféu de platina, que só é liberado após conseguir todos os troféus de um jogo. Além disso, os troféus de platina só existem nos jogos vendidos em discos (DVD ou Blu-ray); jogos vendidos somente por meio de download na PlayStation Network não possuirão o troféu de platina.

Os troféus trazem um ânimo a mais para os jogadores, aumentando o tempo que os jogos permanecem dentro do PS3. Ao terminar o jogo, nem sempre serão conseguidos todos os troféus. É necessário repetir certas partes do jogo – ou até mesmo o jogo inteiro – para conseguir algum troféu que ficou para trás.

O fato dessa novidade chegar um pouco tardia trás algumas desvantagens, que podem não agradar muitas pessoas. Nem todos os jogos já lançados e os que estão por sair terão troféus. Isso por que a Sony ainda não tornou obrigatório sua inclusão nos jogos. Outro problema é que na maioria dos jogos já lançados, os troféus não serão retroativos, ou seja, aquele jogo salvo que você completou no nível mais difícil não vai servir para nada, você terá que jogar tudo de novo para conseguir seus troféus. Você pode pensar "Que vacilo!", mas na verdade existe uma explicação muito justa por trás disso: muitos jogos do PS3 permitem que você use o save de um jogo em outra ID. Assim, a pessoa poderia colocar seu save em um pendrive, passar este save para o PS3 de um amigo e esta pessoa receberia todos os troféus já conquistados pelo primeiro. Alguns jogos, porém, serão retroativos, ou parcialmente, como o *Burnout Paradise* e *Warhawk*.

Atualmente, os jogos que já possuem troféus são *Super Stardust HD*, *PixelJunk Eden* e *Uncharted Drake´s Fortune*.

Alguns jogos antigos vão receber atualizações com troféus

OS TROFÉUS

Os diferentes níveis de dificuldade resultam em classes de troféus. Existem quatro no total: bronze, prata, ouro e o cobiçado troféu platina.

Platina - só aparece depois de conseguir todos os troféus

Ouro - prêmios para os desafios mais cabeludos do game

Prata - relacionados aos desafios de níveis normal e difícil

Bronze - fáceis de habilitar e distribuídos aos montes

No começo é apenas uma curiosidade... mas, em pouco tempo, os troféus ganham um apelo irresistível

Bioshock e outros lançamentos garantem a presença de troféus

Alguns jogos já lançados irão receber troféus também, como *Burnout Paradise*, *Warhawk*, *Pain* e *Buzz! Quiz TV*. Dos que estão para sair, já foram confirmados *Resistance 2*, *MotorStorm: Pacific Rift*, *LittleBigPlanet*, *Bioshock*, *Call of Duty: World at War*, *Far Cry 2*, *Endwar*, *007: Quantum of Solace* e outros. Ainda são poucos, mas ao longo do tempo, o que não vai faltar são jogos com troféus.

COMO FUNCIONAM OS TROFÉUS

Como dito antes, para conseguir um troféu é necessário cumprir alguns objetivos no jogo, que necessariamente não precisa ser o de completar uma fase do jogo. Muitas vezes você vai se deparar com troféus do tipo "elimine 50 inimigos sem morrer". Ao completar um objetivo, uma imagem aparece no canto superior direito para mostrar o tipo de troféu e sua descrição. Ao sair do jogo, você precisa acessar a área dos troféus para sincronizá-los. Se você não fizer isso, os novos troféus conquistados não irão aparecer no seu perfil.

Cada troféu conquistado aumenta a barrinha de experiência no seu perfil e, quando completá-la, você sobe de nível. Cada tipo de troféu possui uma pontuação, sendo que o de ouro dá mais pontos que o de bronze. Infelizmente, o valor de cada troféu não é mostrado, mas ao ganhar os primeiros podemos fazer uma dedução do valor de cada um: bronze vale três pontos, prata vale seis pontos, ouro vale nove pontos e platina vale doze pontos.

Para aumentar o apelo competitivo, é possível acessar o perfil de um amigo da sua lista para comparar os seus troféus em um determinado jogo com os dele. Com isso, você pode ver se algum de seus amigos tem aquele troféu que está te dando trabalho e pedir ajuda (ou simplesmente para se gabar quando tiver um troféu que mais ninguém conseguiu conquistar).

O SUSTO

Imagine uma pessoa que conseguiu uma quantidade invejável de troféus, daqueles impossíveis e que exigiram horas de muito empenho. Aí o sujeito resolve fazer um backup de restauração do PS3 e formatar o HD, e eis que surge uma mensagem na tela informando que, se formatar o HD, todos os troféus serão perdidos. O que você faria? Com certeza muitos não formatariam o HD ou teriam um ataque nervoso. Porém, pode formatar sem medo, pois os troféus não serão perdidos. Você só vai perder seus preciosos troféus caso você não tenha feito a sincronização.

Ao sincronizar, os troféus ganhos ficam vinculados ao seu perfil. Para recuperá-los novamente na lista de troféus, basta rodar cada jogo em que você ganhou troféus e mandar sincronizar (sim, é um trabalho ingrato). Todos estarão de volta. Por isso, assim que terminar e sair do jogo, faça a sincronização, pois nunca se sabe quando um acidente pode ocorrer.

CARA NOVA E DESAFIOS EXTRAS

O novo perfil dos jogadores é bastante agradável, com visual simples e fácil de se acostumar. Esta novidade, fortalecida pelos novos e fantásticos troféus, vão garantir muito mais horas de jogo. Conheça a seguir as principais telas relacionadas ao perfil e alguns detalhes extras sobre troféus e sua integração com a interface do PlayStation 3.

Ao cumprir um objetivo específico, uma mensagem surge no topo da tela para mostrar que troféu você ganhou.

Após instalar a atualização, visite o canal de troféus na interface. Seus jogos que possuem troféus estão listados lá.

Clique em um troféu para ver as dicas sobre o seu objetivo relacionado, nível e quando foi conquistado.

Cada objetivo para conquistar troféus pode ser representado por diferentes ícones decorativos.

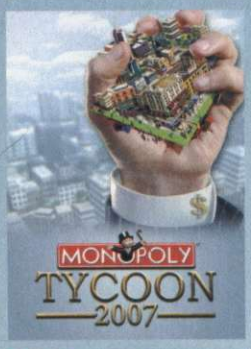
Compare os troféus dos seus jogos com a coleção de um amigo para ver quem é o melhor colecionador.

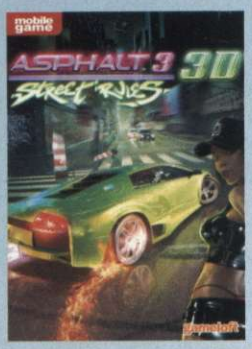
O novo perfil é bastante limpo e prático, com acesso às diferentes páginas com toques nos botões.

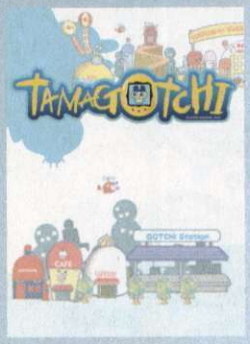
Os últimos troféus conquistados ficam listados no seu perfil. Sob eles está a barra que mede o seu nível.

Na última página do perfil estão os ícones que representam os troféus e quantos estão na sua coleção.

Os troféus de platina só surgem em jogos lançados em DVD ou Blu-ray e não nos lançados pela PlayStation Store







- O maior número de jogos.
- Uma novidade a cada semana.
- Lançamentos exclusivos.
- Jogos clássicos de filmes, seriados, esportes e guerra.

Só a Claro tem a maior variedade de jogos para download.

Envie um torpedo com a palavra **IDEIAS** para o número **250** e tenha os melhores jogos no seu celular.

idéias

www.claroideias.com.br

Claro. A vida na sua mão.

Consulte a disponibilidade do serviço, tarifas e compatibilidade com o seu aparelho em www.claroideias.com.br ou ligue 1052. Serviço Claro Idéias Tarifado. Imagens ilustrativas.

Real Football 2007 © 2007 Gameloft. Todos os direitos reservados. Gameloft é uma marca registrada da Gameloft nos EUA e/ou outros países. © 2006 Gameloft. Todos os direitos reservados. Gameloft, o logo Gameloft e Asphalt Street Rules são marcas registradas da Gameloft nos EUA e/ou outros países. Todos os fabricantes, automóveis, motos, nomes, marcas e imagens características relacionadas a este jogo são marcas registradas e/ou materiais com direito autoral de seus respectivos proprietários. © 2007 Hasbro All Rights Reserved. Bandai America Inc. M-Dream Co. Ltd. TM & © 2004-2007 Bandai, WiZ. TAMAGOTCHI, TAMAGOTCHI CONNECTION and all related logos, names and distinctive likenesses thereof are the exclusive property of Bandai. Licensed from Bandai Co., Ltd., WiZ. All rights reserved.

Por Maurício Cadarn

Cena clássica de um herói: vigiando a vizinhança, esperando para entrar em ação

O QUE ESPERAR

- ☑ Destruição descontrolada
- ☑ Ação eletrizante (Há!)
- ☑ Contas caríssimas de luz
- ☒ Desafios aquáticos
- ☒ Uniformes vergonhosos

inFAMOUS

→Produtora: Sucker Punch
→Distribuidora: Sony
→Console: PS3
→Gênero: Ação
→Lançamento: 2009
→Expectativa: ★★★★★

Exclusivo para PS3, novo super-herói vai mostrar como um game de ação deve ser

Stan Lee criou os heróis mais famosos dos quadrinhos, universos que não param de ser recriados e inspiram também novos produtos. A Sucker Punch, estúdio responsável pela série *Sly Cooper*, mostra forte influência dos quadrinhos em *inFAMOUS*, uma promissora exclusividades de PlayStation 3. Poderes absurdos, supervilões, a necessidade de um único herói e a trama contada na linguagem de HQ high-tech provam que *inFAMOUS* bebe na fonte de Stan Lee e seus super-heróis.

Ao ver a tela inicial de *inFAMOUS*, nada parece fora do lugar. A vista aérea da fictícia Empire City mostra a área urbana gigantesca que você poderá explorar com toda liberdade. Porém, não com esse visual, pois como se fosse o gatilho do controle remoto de uma bomba, assim que você apertar Start, a cidade vai pelos ares. Uma explosão devasta uma área de seis quarteirões e deixa apenas um sobrevivente: Dylan, o cara que você vai controlar no meio do caos que tem início.

A destruição massiva traz conseqüências óbvias: o povo em pânico, comércio paralisado, saques generalizados, levante das gangues de criminosos oportunistas e a anulação total dos meios de justiça. No centro da zona de guerra que Empire City se tornou, Dylan descobre que, além de ser o único sobrevivente da área afetada, ganhou superpoderes e o seu corpo tornou-se um gerador de eletricidade inesgotável.

COM GRANDES PODERES VEM GRANDES APELAÇÕES

Dylan ganhou seus poderes de forma misteriosa e, no início da partida, ainda não sabe usá-los. A princípio, o sujeito limita-se a disparar raios elétricos em tiroteios contra vagabundos locais e criar campos de repulsão elétricos como meio de defesa, porém isso é só o começo. Conforme evolui na trama, Dylan vai aprender novas habilidades, tornando-se tão apelão quando o

DINÂMICO

Não adianta pensar nas habilidades de interação com os cenários e os superpoderes como elementos separados. A grande atração (e necessidade) em *inFAMOUS* é combinar os dois trunfos tanto para ter eficiências nos combates quanto para solucionar quebra-cabeças.

Liberdade total! Imagine que, nesta cena, você pode explodir os carros com uma descarga elétrica e, em seguida, pular sobre o trem que se aproxima para fugir com estilo

Apesar de – pelo que as fotos indicam – adorar destruir veículos, Dylan terá outros alvos, como chefes e supervilões

Os poderes são incríveis, mas também trazem efeitos colaterais

Aprendiz protagonista de *Star Wars: Force Unleashed*. Entre as habilidades avançadas está a capacidade de criar uma tempestade elétrica no céu para tocar o terror entre as gangues (e os pobres civis). A Sucker Punch afirma que o personagem muda tão drasticamente quando aprende a usar todos seus recursos que, no final do jogo, será praticamente outra pessoa.

É claro que dominar algo tão versátil e útil quanto a eletricidade não ficaria restrito ao sistema de ataque e defesa. Com a cidade em colapso e em situação crítica, principalmente no que diz respeito ao abastecimento de energia, Dylan terá que bancar a bateria ambulante e usar seu poder para ativar máquinas e geradores.

Não pense que os poderes elétricos só vão trazer benefícios... a vida não é fácil assim. O pessoal da Sucker Punch está preocupado em criar efeitos colaterais, principalmente enquanto Dylan ainda não estiver no controle completo das suas habilidades. Usar armas de fogo, por exemplo, será impossível, pois a eletricidade é tão intensa que explode qualquer munição.

Apesar de ser o foco de *inFAMOUS*, os superpoderes não são a única grande atração deste jogo. Dylan é um explorador urbano nato e pode ser considerado uma combinação da movimentação elástica e aderência à superfícies do Homem-Aranha e das acrobacias do Príncipe da Pérsia. O sujeito escala edifícios em segundos, pendura-se em qualquer coisa – postes, colunas, beirais, vigas e o que mais der na telha.

As possibilidades de interação não serão apenas as óbvias, como paredes e afins, e se extenderão também a objetos pequenos, pessoas e quaisquer elementos espalhados pelas ruas.

inFAMOUS conta com eventos nos quais você terá de fazer escolhas que definirão como as pessoas vão encarar Dylan. Ele poderá ser um herói exemplar ou um justiceiro temido por todos

Por Maurício Cadarn

A grande sacada é obrigar o corredor a equilibrar o uso de manobras e turbo

PURE

→ **Produtora:** Black Rock Studios → **Distribuidora:** Disney Interactive → **Console:** PS3
→ **Gênero:** Corrida → **Lançamento:** Setembro de 2008 → **Expectativa:** ★★★★☆

Fácil e ainda assim desafiante, corrida da Black Rock diverte e impressiona muito

A criatividade sempre encontra um meio de renovar segmentos que todos acreditam estar estagnados. A Black Rock encarou a dura tarefa de criar um jogo de quadriciclos que não caísse na mesmisse de sempre e impressionou com *Pure*, eleito o melhor jogo de corrida exposta na E3 2008.

O primeiro elemento a chamar atenção são os belíssimos cenários. Não são os ambientes fotorrealistas que mais impressionam, mas sim o design criativo dos cenários, montados para aumentar a adrenalina da competição. Há rampas absurdas para saltar sobre grandes abismos que, devido as amplas dimensões dos cenários, parecem realmente profundos e aterrorizantes. As pistas esbanjam caminhos alternativos, trilhas no meio da mata e atalhos que recompensam os pilotos curiosos com rampas extras para mandar ver na velocidade e nas manobras.

A Black Rock, experiente na criação de jogos de quadriciclos e dona da série *ATV Offroad Fury*, inventou a fórmula perfeita para incentivar o jogador a buscar melhor desempenho tanto nas manobras radicais quanto nos seus recordes de tempo. *Pure* conta com um medidor de turbo ligado às manobras. Quanto mais executar manobras, mais a barra de turbo se enche. Varie bastante suas manobras e a barra vai encher mais rápido. A barra é dividida em três níveis e, ao acessar um novo nível, manobras mais radicais e difíceis são habilitadas. Porém, quando o piloto usar o turbo, consumir a barra e voltar aos níveis inferiores, as novas manobras serão desabilitadas. Isso faz com que o jogador procure equilibrar o uso de seus recursos, fazendo o maior número possível de manobras para encher a barra, gastando o turbo para ultrapassar os adversários (que são muito velozes justamente para obrigá-lo a usar o turbo) e voltando a investir em manobras diferentes para recuperar a barra. Isso é uma rotina que terá que ser aprendida e repetida infinitamente para conseguir sucesso na competição.

Para impressionar as multidões, existem as manobras Signature, habilitadas quando a barra de turbo encher completamente. Tratam-se de manobras supremas, diferentes para cada piloto.

O controle dos veículos é bastante fácil de acostumar. Os veículos são macios e você pode sentir o trabalho das suspensões ao aterrissar de um grande salto. Para executar as manobras, basta fazer combinações usando o direcional digital e os botões superiores do controle. Há até uma inédita combinação de comandos no direcional para saltar mais alto.

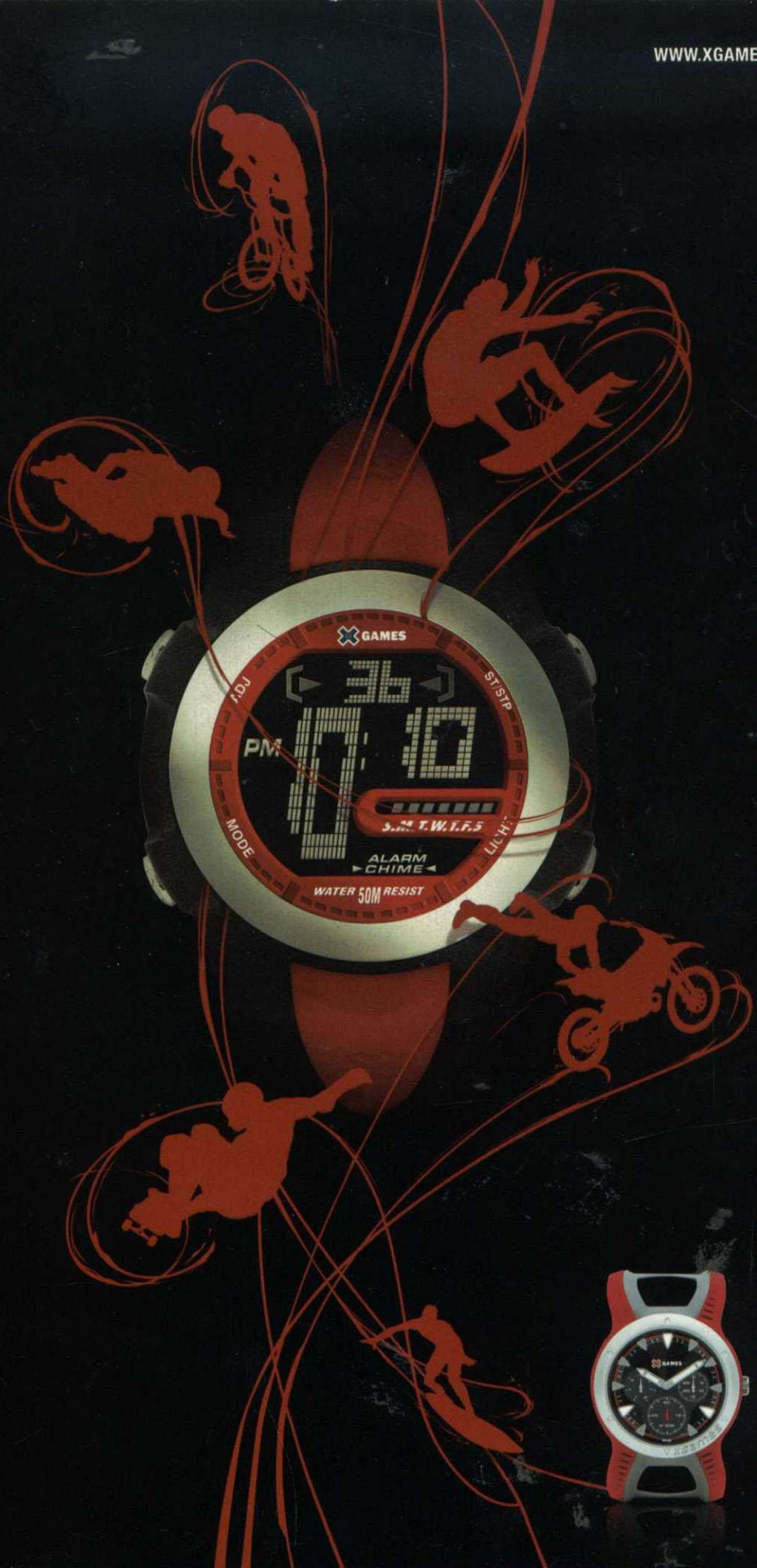
As competições envolvem 16 adversários simultâneos na pista nas modalidades off e online.

Até o piloto mais nó-cego não terá dificuldades em executar os comandos

O QUE ESPERAR

- ☑ Capotagens monstruosas
- ☑ Manobras inacreditáveis
- ☑ Crises de acrofobia
- ☒ Piloto secreto Mickey
- ☒ Ética e fair play

WWW.XGAMESWATCHES.COM.BR



REF: XMPPD015 - XMPPD003

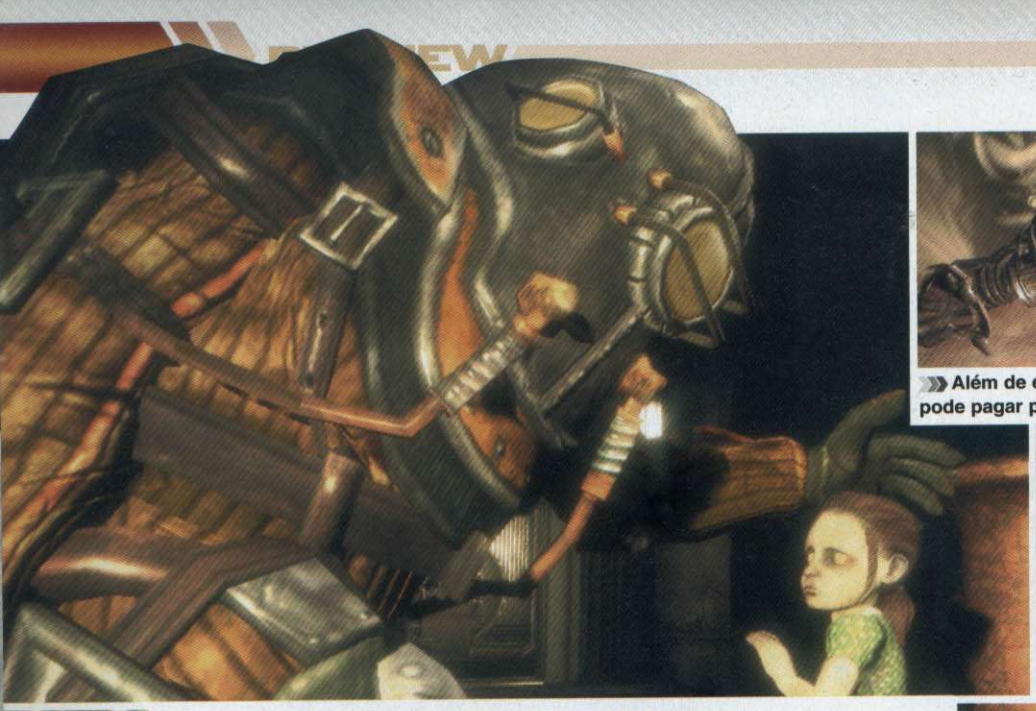
PRODUZIDO NO PÓLO INDUSTRIAL DE MANAUS

CONHEÇA A AMAZÔNIA

GAMES

PRA QUEM TEM PULSO FORTE.

Por Maurício Cadarn



Além de encontrar armas cabulosas, você pode pagar para deixá-las ainda mais poderosas

BIOSHOCK

→Produtora: 2K Games
→Distribuidora: 2K Games
→Console: PS3
→Gênero: Tiro (FPS)
→Lançamento: Outubro de 2008
→Expectativa: ★★★★★

Um dos maiores FPSs da atualidade vai chegar com expansão inclusa e troféus para o Play 3

Bioshock veio ao mundo para nos lembrar que a combinação de FPS com RPG pode criar uma experiência mais envolvente (o seu antecessor espiritual, *System Shock 2*, lançado para PCs em 1999, já havia dado esta lição).

É difícil encontrar uma única qualidade que se sobressaia sobre as outras para exaltar *Bioshock*. No que diz respeito a FPS, o game oferece tudo que é necessário: ação na dose certa, sistema de mira eficiente, boa variedade de armas, inimigos inteligentes e ambiente com clima envolvente.

A outra parte de sua essência, o RPG, oferece recursos que prolongam a vida útil do jogo e o tornam diferente de qualquer outro: opção para incrementar armas, habilidades especiais, enredo complexo e presente; mapa extenso no qual você pode fazer diferentes caminhos, escolhas que afetam (levemente) o desenrolar da trama e um inteligente sistema hacker que serve para reprogramar robôs inimigos para que trabalhem em seu favor, sabotar centros de cura para sacanear os inimigos que tentarem usá-lo ou simplesmente conseguir desconto em máquinas de venda de itens e munição. Há até algumas missões feitas para quem curte colecionar extras, como usar uma máquina fotográfica para registrar e estudar inimigos e equipamentos.

Preso em uma cidade submarina, sua missão é encarar criaturas geneticamente alteradas. Nada melhor do que fazer o inimigo saborear o seu próprio veneno: sendo assim, você pode usar os Plasmids, injeções especiais que alteram o DNA do protagonista e dão poderes especiais para o sujeito. Existe diversos tipos de plasmids, desde os simples, que permitem disparar fogo e rajadas congelantes, até outros mais "exóticos", como um que cria um enxame de abelhas para afastar os inimigos.

A versão de *Bioshock para* X360 recebeu um pacote de expansão com novos plasmids, conteúdo que já vira incluso no PS3.

Entre as novidades está um novo nível de dificuldade, o Survivor. Disponível desde o início, este nível não vai lotar os cenários com inimigos que demoram mais tempo para morrer, como é de costume, mas vai limitar em muito a quantidade de munição e recursos, para que o jogador tenha que realizar disparos mais precisos e usar os ataques especiais mais adequados contra cada criatura se quiser sobreviver.

Para multiplicar suas horas de desafio na cidade submersa de Rapture, a versão PS3 de *Bioshock* virá com diversos troféus para conquistar. Você terá que cumprir missões especiais, como habilitar todas as armas, hackear todos os robôs e fazer os dois finais do jogo para habilitar troféus que incrementam seu status no perfil da PSN. Este desafio dos troféus é irrestível para os caçadores de missões extras.

O QUE ESPERAR

- ☑ Roteiro de primeira qualidade
- ☑ Salvar meninas esquisitas
- ☑ Detonar meninas esquisitas
- ☒ Manter a sanidade
- ☒ Terminar "facinho"

Pentelhe as Little Sisters e vai ter que se entender com o Big Daddy

Disk Games

O TESOURO ESTÁ AQUI!

A agilidade no processo de entrega e a qualidade do atendimento dos profissionais da Disk Games fazem da empresa uma das líderes do mercado de diversão.

www.diskgames.com.br ou 19 3242-0541

COMPRA FÁCIL.
20x
PAGUE EM ATÉ

www.diskgames.com.br

Av. Alberto Sarmento, 725 - Castelo - Campinas/SP

É Pura Diversão!

Disk Games

Desde 1992

19 3741.4100

www.diskgames.com.br

VISA

100% SEGURO site

SEDEX A COBRAR

Televendas 19 3741.4100

Por Maurício Cadarn

FIFA 09

→Produtora: EA Canada
→Distribuidora: EA Sports
→Console: PSP/PS2/PS3
→Gênero: Esporte
→Lançamento: Outubro de 2008
→Expectativa: ★★★★★

Disposta a fugir do antigo rótulo "mais do mesmo", FIFA evolui de forma considerável

Na geração PlayStation 2, os jogos da série *FIFA* costumavam arrancar comentários do tipo: "Mas, afinal de contas, o que mudou?" Isso porque o visual era sempre o mesmo e a jogabilidade evoluía a passos curtos demais. Porém, parece que isso é coisa do passado e, nesta geração, a EA está determinada a destruir seu rival, *Pro Evolution Soccer* (*Winning Eleven*), em todos os aspectos, e não só na soberania sobre as licenças de times.

Cada vez mais dentro do subgênero simulador do que na ausência de realismo do estilo arcade, *FIFA 09* oferece jogadores que atuam mais de acordo com as suas características físicas. Atletas famosos por sua velocidade tem vantagem neste aspecto no jogo, assim como os craques que são conhecidos por seus dribles tem mais facilidade em humilhar os seus adversários. O mesmo vale para diversas outras categorias, como domínio de bola, habilidade em lançamentos, cobranças de falta, resistência e por aí vai.

O recente capricho em questões típicas de simuladores é bastante visível na mecânica que cuida da colisão entre jogadores. Disputas aéreas resultam em impactos diferentes entre os atletas de acordo com sua posição e distância, o que resulta em uma variação imprevisível de conseqüências. O sistema de colisão também favorece o futebol-arte, permitindo que o jogador domine passes aéreos com o peito ou perna, de acordo com a altura, e chute para o gol sem deixar a bola pingar no chão.

Promessa recorrente nos jogos atuais de futebol, *FIFA 09* promete usar de forma realmente perceptível sua inteligência artificial para aprender (e combater) o estilo de jogo de cada jogador. Na teoria, o adversário virtual terá a capacidade de identificar esquemas táticos ou jogadas que são repetidas diversas vezes pelo jogador e adaptar seu time e jogadores para combatê-lo.

Porém, se a Inteligência Artificial quer puxar o seu tapete, saiba que você poderá responder à altura. *FIFA 09* tornará possível ajustar a sua estratégia de forma mais profunda. No que diz respeito a defesa, será possível definir a mentalidade e o posicionamento dos jogadores, tornando-os mais agressivos, por exemplo. Quanto ao ataque, haverá como predeterminar a velocidade do apoio no contra-ataque, estilo de passes, cruzamentos e chute a gol.

Além de montar sua estratégia, você poderá compartilhá-la com outros jogadores que também estejam apanhando do computador e precisem de um estilo diferente de jogo, assim como também poderá conhecer e estudar variantes estratégicas, ao baixar esquemas feitos por jogadores de diversos países.

FIFA investe cada vez mais no seu lado "simulador"

O visual não é a atração central, mas apresenta grandes melhorias

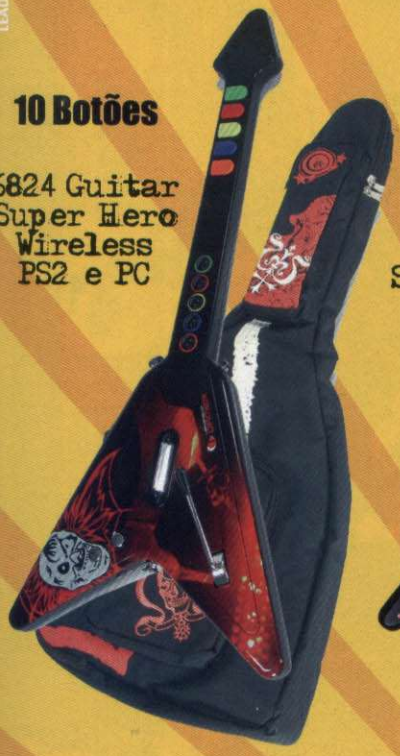
O QUE ESPERAR

- ☑ Melhor simulação
- ☑ Torneios mais extensos
- ☑ Computador espertão
- ☒ Medalha olímpica brasileira
- ☒ Jogadas manjadas e eficientes

www.leadership.com.br

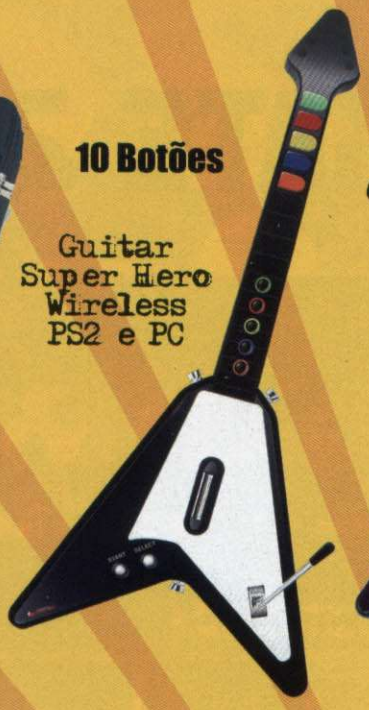
10 Botões

6824 Guitar Super Hero Wireless PS2 e PC

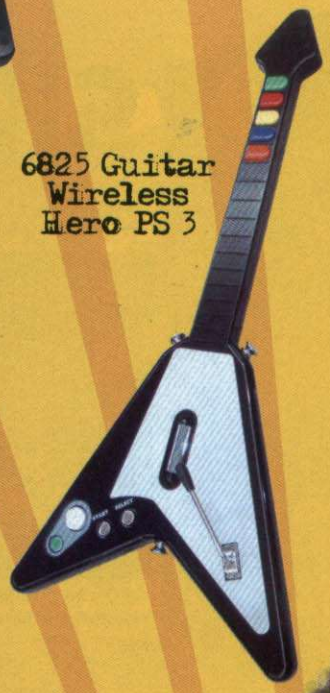


10 Botões

Guitar Super Hero Wireless PS2 e PC



6825 Guitar Wireless Hero PS 3



6822 Guitar Hero Wireless PS2

Pratique música com a Leadership Gamer.

6829 MINI BATERIA ROCK BAND PARA PS2 / PS3

6828 BATERIA ROCK BAND PARA PS2 / PS3

6833 TAPETE DANCING PARA PS2 / PS3

LEADERSHIP GAMER

Conheça nossa linha nas melhores lojas do Brasil.

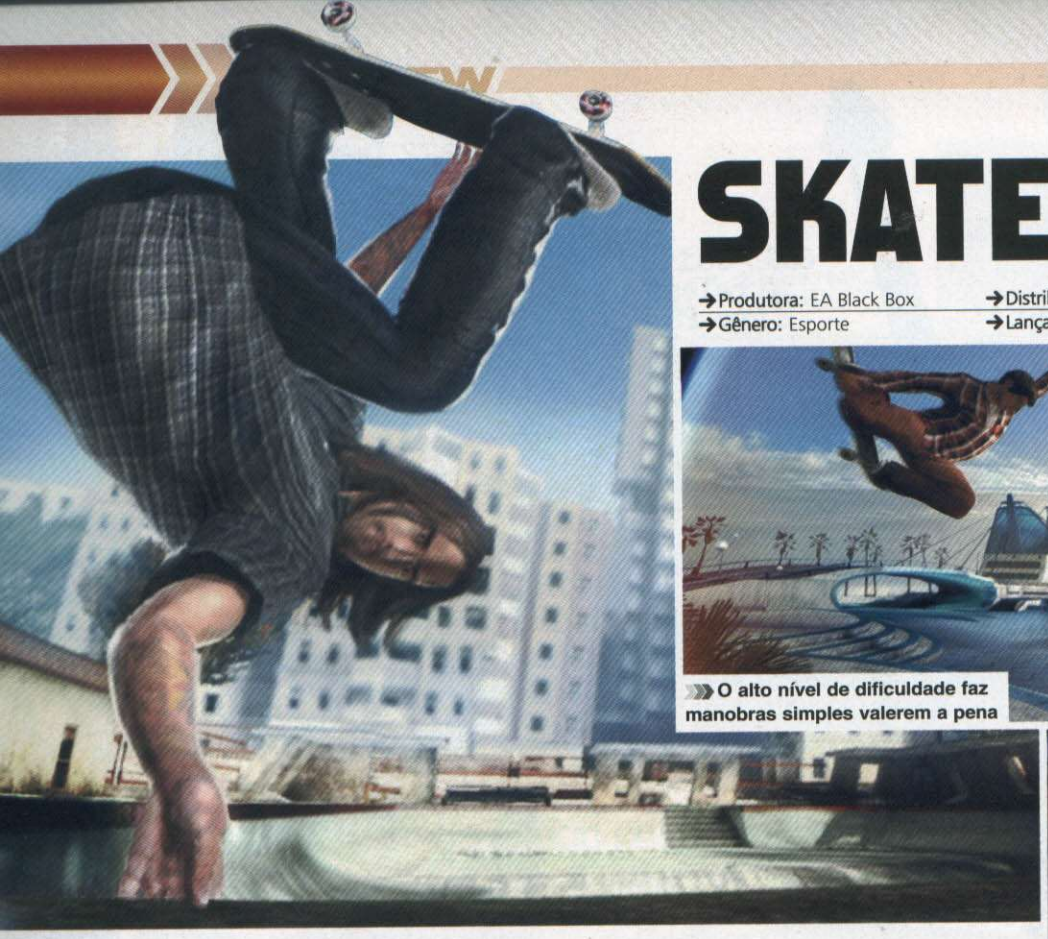
THE LEADERSHIP GROUP

Em todos os momentos com você.

Por Maurício Cadarn

SKATE 2

→Produtora: EA Black Box
→Distribuidora: EA Games
→Console: PS3
→Gênero: Esporte
→Lançamento: Sem previsão
→Expectativa: ★★★★★



» O alto nível de dificuldade faz manobras simples valerem a pena

O atual e soberano rei do skate virtual ganhou novidades que todos os fãs queriam saborear

Feito para ser o simulador supremo deste complexo esporte, o primeiro *skate*, lançado em maio de 2007, é tão difícil para seres humanos normais que muita gente ainda não deve ter cumprido todos os seus desafios e, no mínimo, está de cabelos em pé ao saber que a continuação já está a caminho.

O sistema de manobras criados por *skate* simplesmente redefiniu o gênero (e destruiu a decadente série *Tony Hawk's*) ao trocar comandos ativados por botões por movimentos que usam o direcional analógico. Usar a alavanca para pular e executar manobras aproximou a idéia do skate virtual com o real. O novo sistema também anulou a necessidade de peripécias absurdas, pois tudo ficou tão difícil e natural que os jogadores passaram a ver mérito e recompensa mesmo nas manobras mais básicas do skate.

A continuação vai preservar o estilo consagrado de controle e vai adicionar muitas manobras novas à já enorme lista da primeira versão. Uma das novidades mais celebradas é a adição de movimentos de handplant em *skate 2*. Trata-se de manobras na qual o atleta se equilibra com as mãos no skate ou em uma superfície. Outro elemento bárbaro adicionado são os hippie jumps, saltos no quais o skatista pula do skate (que serve, por exemplo, para pular com o sujeito sobre uma mesa enquanto o skate passa, separado, por baixo do objeto)

Outra novidade importante é a capacidade de andar livremente pelas ruas com o skate debaixo do braço. Era um pouco frustrante andar pela gigantesca cidade do primeiro game e, muitas vezes, ter que fazer um caminho maior e desnecessário porque era impossível subir uma escadaria ou pular uma mureta qualquer.

Há um complemento importante para esta última novidade: ao explorar os cenários "a pé", você poderá interagir com objetos para criar os seu próprio campo de manobras. Em *skate 2* será possível arrastar elementos como rampas, caixas, bancos e diversos outros objetos, quase como se fosse um editor de cenários em tempo real. A única limitação é que não será possível mover elementos grandes ou pesados que uma pessoa comum não conseguiria arrastar. Essa restrição ajuda a preservar a essência de simulador do game e o obriga a fazer somente ajustes que um skatista real faria.

Além de servir para favorecer seqüências de manobras, interagir com cenários será vital para cumprir quebra-cabeças nas missões.

» Prepare-se para uma lista absurda de manobras e recursos

O QUE ESPERAR

- ☑ Mais tombos, mais glória
- ☑ Experiência mais realista
- ☑ Vídeos absurdos na internet
- ☒ Mmmmm... Tony Hawk?
- ☒ Combinações impossíveis

NDS games

Desde 1989

AQUI VOCÊ ENCONTRA
ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA
OS MELHORES VÍDEO GAMES E PEÇAS DO MERCADO
TEMOS OS MELHORES PREÇOS

TEMOS A TÉCNOLOGIA PARA CONSERTO DAS 3 LUZES VERMELHAS

RUA STA. IFIGÊNIA, Nº 184 - 5º AND. - SALA 52
CEP: 01207-000 - CENTRO - SÃO PAULO - SP
TELS.: (11) 3227-2732 / 3311-9751 / 3311-9231

TELEVENDAS:
(11) 3227-2732
ACEITAMOS TODOS CARTÕES

E-MAIL: NDSGAMES@UOL.COM.BR / BLOG: NDSGAMES.BLOG.UOL.BR / SITE: WWW.NDSGAMES.COM.BR

pvision

Neo®

Joystick
Neo

Joystick
Neo Light

Volante para
Video-Game

Stand para
Console

Memory Card
Neo

Conheça os produtos Neo e sinta a diferença que garante sempre o melhor para sua diversão. Nossa linha de produtos é completa para atender todas as suas exigências.

Suas férias com muito mais diversão!

fale conosco:
(51) 3039-3031

visite nosso website:
http://www.neotronics.com.br

DIVERTINDO COM INOVAÇÃO

Claro idéias

Conheça os novos games para se divertir no celular

IMPORTANTE

Antes de comprar o jogo, consulte a disponibilidade do serviço, as tarifas e a compatibilidade com o seu aparelho em www.claroideias.com.br ou ligue para 1052.

SONIC JUMP 2

Teste os seus reflexos e escale plataformas a toda velocidade

> **Produtora:** Tectoy
> **Gênero:** Aventura
> **Preço:** R$ 10,00

EM SUAS AVENTURAS CLÁSSICAS, SONIC TINHA COMO DESAFIO BÁSICO PERCORRER CENÁRIOS HORIZONTAIS EXTENSOS, sempre na maior velocidade possível para salvar animais inocentes das mãos do seu maior inimigo, o Dr. Robotnik. Em Sonic Jump 2 ainda há animais em perigo e o cientista insiste em suas maldades, porém a corrida rola em um sentido diferente: para cima e avante. Sonic Jump 2 conta com 21 fases nas quais sua missão é pular de uma plataforma para outra e nunca parar de subir. Há diversos inimigos que vão tentar derrubá-lo, mas Sonic conta com suas habilidades tradicionais de ataque, como sua forma de bola, e pode destruir os adversários sem precisar parar de correr. É preciso coletar as argolas pelo caminho para ganhar pontos e garantir a energia para o marsupial azul.

Existem os tradicionais chefes de fase para incrementar o desafio e testar as habilidades de Sonic. Graças aos controles simples e dinâmicos de Sonic Jump 2, as batalhas equilibram dificuldade e diversão na dose certa, exigindo apenas atenção e bons reflexos.

© 2007 SEGA Corporation. "SEGA", "SEGA Mobile" and "SONIC THE HEDGEHOG" characters are registered trademarks of SEGA Corporation. All Rights Reserved.

WANTED

Prove o seu valor e entre para um clã de assassinos

CHEIO DE ESTILO, com ótimo enredo e estrelado pela deusa Angelina Jolie, o filme O Procurado é sucesso garantido nos cinemas brasileiros. O game segue a mesma premissa do filme e o coloca no controle de Luscious Fox, herdeiro de uma linhagem de assassinos. Seu objetivo é encarar fases repletas de ação, tiroteios e muita pancadaria de primeira qualidade. O nível de dificuldade é alta e você precisa provar que merece fazer parte de um clã de assassinos.

> **Produtora:** I-PLAY
> **Gênero:** Ação
> **Preço:** R$ 10,00

© 2008 I-play. TM Digital Bridges Ltd

DEVIL MAY CRY

Controle o maior caçador de demônios do mundo dos games

> **Produtora:** GLU
> **Gênero:** Ação
> **Preço:** R$ 10,00

© 2008 CAPCOM CO., LTD. All Rights Reserved.

DANTE É O CAÇADOR DE DEMÔNIOS MAIS FAMOSO DA GERAÇÃO PLAYSTATION e, para aumentar o alcance de sua caça aos seres diabólicos, ataca também nos celulares. Com visão aérea da ação, ficou mais fácil ver todos os inimigos e decidir quais alvos estão ao alcance da sua espada ou quais devem ser eliminados com suas armas de fogo, as pistolas Ebony e Ivory. O ápice da ação rola quando surgem os chefões, como a aranha gigante que ataca com bolas de fogo e lava, inimigo clássico da série Devil May Cry.

A MÚMIA 3

Destrua criaturas milenares nesta adaptação cinematográfica

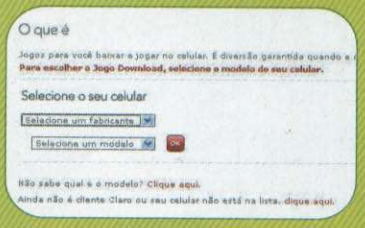
COM UMA HISTÓRIA TÃO REPLETA DE AÇÃO, COMBATES, MONSTROS E PERSEGUIÇÕES FRENÉTICAS, o filme A Múmia: Tumba do Imperador Dragão é uma proposta irrecusável para os videogames. A Múmia 3 captou com perfeição o clima de aventura e ação do filme e oferece nove fases em cenários da China, com direito a exploração de cavernas e tumbas. Todas as fases impressionam com belíssimos cenários e visual de nova geração. Além do óbvio ritmo de ação em combates, que permite uso de pistolas e granadas, há também muitos quebra-cabeças para testar a sua memória e raciocínio.

> **Produtora:** Gameloft
> **Gênero:** Aventura
> **Preço:** R$ 10,00

© 2008 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries. The Mummy: Tomb of the Dragon Emperor is a trademark and copyright of Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLLP. All Rights Reserved.

COMO BAIXAR

A Claro permite que você compre e baixe os jogos diretamente pelo site Claro Idéias. Para isso, entre no endereço **www.claroideias.com.br**, selecione o modelo do seu telefone, escolha seu jogo, digite o número do celular e aguarde uma mensagem de texto. Em seguida, insira a senha contida na mensagem no navegador do computador e aguarde o envio do link do jogo. Depois, abra a mensagem no seu aparelho e baixe o game. O valor do game só será cobrado caso a operação seja bem-sucedida.



Ao entrar no site, escolha o modelo do seu celular para que você possa escolher os jogos

Ao escolher o jogo, clique em *Baixar* e siga os passos seguintes para finalizar a compra

TOP 5 DOWNLOADS DO MÊS DE AGOSTO

1. BATMAN - O CAVALEIRO DAS TREVAS
2. KUNG FU PANDA
3. PICA-PAU
4. SONIC AT THE OLYMPIC GAMES
5. FIFA MANAGER 08

Por Amer Houchaimi

SOUL CALI

→Produtora: Namco Bandai →Distribuidora: Namco Bandai →Console: PS3 →Gênero: Luta

Novos recursos de luta e modo de edição que dá asas a imaginação são as atrações

Entre a lista dos jogos de luta 3D de sucesso, a Namco Bandai é proprietária de duas das melhores séries já criadas: Tekken e Soul Calibur. Refinar o que já era bom e ainda adicionar novidades são tarefas difíceis, mas não impossíveis, como você vai descobrir nesta leitura. Enquanto os jogos de luta mantiveram o caminho básico, sempre amarrados a alguma competição para justificar a pancadaria, a série Soul seguiu em outra direção. *Soul Blade* (ou *Soul Edge*, como é conhecido no Japão) deu o primeiro passo: unificou o combate técnico com armas a um enredo rico em detalhes, em que cada personagem e suas motivações se destacam de maneira grandiosa. Esse patamar de qualidade foi além com a seqüência do título, o primeiro Soul Calibur. Porém, foi apenas a versão melhorada de 1999 lançada para o Dreamcast da Sega – o nível de refinamento nos aspectos visuais e técnicos beirava o absurdo para a época e serviu de "base" para as demais seqüências – que marcou a história dos videogames, consagrando-se como o melhor jogo de luta de todos os tempos.

De lá para cá ocorreram altos e baixos, é verdade, mas *Soul Calibur IV* goza de jogabilidade perfeita e esbanja diversão. A quantidade de conteúdo presente neste capítulo é suficiente para mantê-lo ocupado por muito tempo e com um sorriso de orelha a orelha, salivando de satisfação.

AINDA MELHOR

A série sofreu diversas mudanças em busca de novas modalidades e para potencializar seu sistema de combate, e isto não poderia ser diferente em Soul Calibur IV. No primeiro momento é impossível não se maravilhar com a riqueza de detalhes no visual dos personagens, mais precisamente na beleza exagerada das mulheres e, no geral, nas minúcias das roupas. O queixo vai ao chão com os efeitos de luz aplicados no jogo, não só refletindo a ferocidade da batalha num choque de armas, como ressaltando a grandeza dos cenários. A trilha sonora é ótima, embora algumas músicas pareçam reprise de outras de capítulos anteriores, mas, mesmo estas mantêm o ar épico das batalhas em alta.

Para fugir um pouco da estrutura de batalha dos antecessores, a Namco Bandai inseriu o AMB (Active Matching Battle), muito parecido com o sistema utilizado em Tekken Tag Tournament. Com um simples apertar de botão, é possível alternar entre os lutadores de sua equipe durante as batalhas e, caso um deles seja derrotado, o guerreiro remanescente entra na arena automaticamente. A barra AMB localiza-se no canto inferior da tela e permite estocar três trocas seguidas, mas pode ser recarregada conforme acertar o oponente se quiser realizar mais trocas. Entretanto, a AMB só é acessível em algumas batalhas.

Outras grandes adições ao sistema de batalha são a Soul Gauge – uma maneira inteligente de obrigar jogadores que ficam muito na defensiva a partirem para o ataque – e os ataques Critical Finish. A Soul Gauge é a esfera que fica ao lado da barra de HP do oponente, e corresponde ao poder de defesa de uma das três partes da armadura do guerreiro (mais uma adição bacana, diga-se de passagem). Se o jogador ficar defendendo ataques constantemente, a esfera mudará de cor até atingir um tom vermelho e piscante. Evitando o uso da defesa, a esfera retorna à cor normal, mas caso o uso seja mantido sob a onda de ataques constantes, o guerreiro terá uma parte de sua armadura quebrada, abrindo totalmente sua guarda por um segundo. Esse tempo é mais que suficiente para decidir a batalha usando o Critical Finish. Ou seja, se você quebrar a defesa do oponente e imediatamente usar o CF, não importa se o HP do adversário está cheio. É morte súbita!

Como complemento dos adicionais bacanas estão as Skills. Estas tornam cada personagem único em se tratando de vantagens e desvantagens, pois permitem o uso de habilidades ou condições de atributo específico ao guerreiro.

BUR IV

EXCELÊNCIAS

FORÇA LICENCIADA
Jedis fazem mais sentido aqui do que karatecas velhacos e heróis de quadrinhos

GGG EM ALTA
Gráficos realistas desenvolvidos para ressaltar os decotes

MADRUGA WINS!
Com paciência dá para criar até o "Seu" Madruga no modo de edição.

AQUI TEM

- ☑ Descrição dos personagens
- ☑ Ataques Recomendados
- ☑ Segredos do Tower of Souls

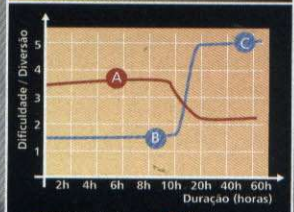
A FORÇA JEDI

Muito dos personagens dos capítulos anteriores estão de volta, e a série mostra apenas dois inéditos: Hilde e Algol. Dentre os personagens convidados, vale dizer que após a estranheza da revelação de mestre Yoda, Darth Vader e seu discípulo secreto "Starkiller", chamado de The Apprentice em *SCIV*, eles parecem fazer mais sentido no contexto do jogo – ok, o sabre de luz não cortar as armas ao meio é difícil para os fãs de *Star Wars* – logo após jogar e terminar o modo Story com eles. Aliás, vale dizer que jogar com The Apprentice é uma experiência muito bacana, tanto pelo uso abusivo da Força (que oferece uma barra limite para não apelar continuamente nos ataques) quanto pelo carisma e a sensação de poder expressado pelo personagem.

Darth Vader é lento, mas poderoso no uso da Força, enquanto Yoda é um apelão que combina agilidade com baixa estatura, porém só ficará acessível na lista de personagens via download futuramente pela PSNetwork.

Além destes, outros personagens especiais mostram presença como Angol Fear, Ashlotte, Kamikirimusi, Scheherazade e Shura, todas mulheres desenhadas pelos artistas Mine Yoshizaki, Ito Ogure, Yutaka Izubuchi, Hirokazu Hisayuki e Hiroya Oku, respectivamente.

NÍVEIS DE EMPOLGAÇÃO



A A diversão tem muitas facetas, dividida na empolgação dos combates e na hilária edição de lutadores. Você pode jogar sem enjoar até que seja lançado *Soul Calibur V* em um futuro não muito distante.

B A esta altura você já terminou com todos no modo história e arcade, comprou todas as tranqueiras e acha que é o bonzão...

C ... mas o pior vem agora. Vencer os desafios da Tower of Souls vai consumir pelo menos 30 horas da sua vida, isso se você for bastante habilidoso.

AVALIAÇÃO D&T

PS3

Gráficos: ★★★★★
Controle: ★★★★★
Áudio: ★★★★☆
Replay: ★★★★☆
Acabamento: ★★★★★

NOTA FINAL 9,5
EXCELENTE

AVALIAÇÃO DO GÊNERO

LUTA

Diversidade de Golpes: ★★★★★
Inteligência Artificial: ★★★★☆
Sistema de luta: ★★★★★
Modos de Jogo: ★★★☆☆
Cenários/Arenas: ★★★★☆

ROTEIRO

A lista a seguir tem por objetivo apresentar os personagens principais do jogo, bem como seus pontos fortes e fracos e alguns de seus ataques mais eficientes. Use-a como um guia para conhecer melhor os lutadores e suas habilidades. Tenha em mente que a lista não é um guia perfeito de como usar os lutadores e que os combos listados não são infalíveis, mas sim uma forma de você conhecer melhor os personagens e escolher aqueles que se adaptam mais ao seu estilo de jogo. Os combos recomendados são apenas alguns dos diversos ataques diferentes que os lutadores possuem. Inicie suas partidas com eles se achar melhor, mas não deixe de ver as listas de golpes dos personagens (bastando olhar o menu quando se dá pause) e ver as outras possibilidades que cada um deles oferece. Aliás, como o Mestre Yoda em breve estará disponível para os donos de PS3 também, ele já está na lista, para que você saiba como usá-lo quando puder jogar com ele. Não precisa agradecer, estamos aqui para isso!

CASSANDRA

Cassandra é um dos personagens mais equilibrados do jogo, com boa velocidade e poder de ataque razoável. Com isso, o jogador pode controlar a menina da forma que achar mais adequada e jogar com ela tanto na ofensiva quanto na defensiva. Uma forma de aproveitar a força e velocidade de Cassandra é usar seu side-step para circular o oponente, evitar seus ataques e então golpeá-lo pela lateral, quando sua guarda está mais aberta e existem poucas chances de defesa. Assim como Sophitia, Cassandra possui um golpe ideal para escapar quando for encurralada: o Luminance Fall.

ATAQUES RECOMENDADOS

- **Shield Buster (←, B, B, A)**: é um ataque simples que não causa muito dano, mas pode atordoar o oponente por tempo suficiente para que você possa emendar um combo mais forte ou mesmo possa se afastar e trocar de personagem se preciso.

Luminance Fall (↓→, A, B) - Além de ser um ataque eficiente para tirar o equilíbrio dos oponentes, ele pode ser usado para causar Ring Outs quando eles se encontrarem encurralados na borda do cenário. Não funciona 100% das vezes, mas não custa nada tentar quando o oponente bobear.

AMY

Amy funciona como uma versão menor de Raphael. Ela possui um estilo similar ao dele, mas com menos poder de ataque e mais veloz. A menina possui ataques rápidos que podem penetrar a guarda do inimigo com facilidade quando houverem brechas, mas sua pouca força física faz com que ela possa ser facilmente repelida por personagens maiores e mais fortes. Ao jogar com Amy, você pode adotar esta tática de esperar brechas na guarda inimiga ou então atacar agressivamente. Este segundo método é mais perigoso, mas dependendo de sua habilidade, pode ser bastante eficaz.

ATAQUES RECOMENDADOS

- **Triple Botta in Tempo (→, B, B, B)**: um dos combos mais básicos e eficientes da menina. Usado em sequências rápidas, é capaz de penetrar qualquer brecha na defesa do inimigo.
- **Stocatta Slicer (↓↘→ , B repetidamente)** - Este é um golpe bastante simples, mas que causa vários hits de dano no inimigo e que pode ser usado para surpreender, devido à sua velocidade de execução.

» Algol é um desses chefões que mais se parecem com carros alegóricos de Carnaval

TÉCNICAS DE BATALHA

A seguir você vai entender como funcionam as principais técnicas de combate. Antes de tudo, decore as seguintes informações para entender quais são os comandos de *Soul Calibur IV*:

A - Ataque Horizontal
B - Ataque Vertical
K - Chute
G - Defesa

CLÁSSICAS

• **Guard Impact** - Quando defender o ataque de um oponente, aperte o direcional para frente para repelir o ataque.
• **Just Impact** - Funciona como o Guard Impact, mas quando é executado em tempo perfeito. O lutador soltará um brilho vermelho quando ocorrer.
• **Guard Break** - Procure na lista de movimentos dos lutadores movimentos específicos com a sigla "GB" os identificando. Tais golpes são reconhecíveis em batalha por gerarem eletricidade ao redor do lutador.

NOVAS

• **Soul Crush** - Repare que há uma jóia azul sobre os medidores de energia. Conforme os personagens defendem os golpes dos adversários, ela muda de cor para verde e ventualmente vermelho. Se ele continuar defendendo neste estado, a barra de energia começará a emitir um brilho vermelho: é então que ele estará vulnerável a um Critical Finish.
• **Critical Finish** - Quando o medidor de energia do adversário começar a piscar, ataque. Se ele bloquear novamente, sua defesa será quebrada e você terá cerca de um segundo para apertar A+B+G+K. Caso seja preciso, seu personagem executará um ataque que causará 100% de dano ao oponente.

ARMADURAS

Logo abaixo da jóia que indica o Soul Crush, existem três quadradinhos verdes: eles representam a armadura do personagem.

Cada um deles indica uma parte da armadura do personagem, que pode ser quebrada com golpes repetidos na mesma altura ou com um contra-ataque preciso. Depois que a armadura quebrar, a área desprotegida do personagem receberá mais dano quando for atingida.

Verdade seja dita, todos sabem que isso nada mais é que uma desculpa para se deixar as lutadoras com ainda menos roupa! Vou te contar, esses jovens de hoje, viu...

ALGOL

O chefão final do jogo é um sujeito bastante durão. Algol tem muita força física e ataques rápidos e "secos" que são bastante eficientes para quebrar a defesa dos oponentes. Ele não possui muita velocidade nos movimentos, mas seus golpes são velozes e tem um bom tempo de recuperação, o que deixa poucas brechas em sua defesa. Algol possui poucos pontos fracos. mas isso não significa que ele é invencível.

ATAQUES RECOMENDADOS

- Alnilam Wezen (→, A, A, B): este combo é simples e muito destrutivo. Use-o corretamente e você terá chances de quebrar a defesa do adversário.
- Sohail Sheratan (→ ↓ ↘, A, B, K): este é um ataque um pouco difícil de dominar, mas que possui poder devastador e uma animação impressionante. Vale a pena praticar e aperfeiçoar sua execução. Se você tiver dificuldades em concluir o movimento com o direcional, basta lembrar que é o mesmo comando do famoso "Shoryuken" de *Street Fighter* e você conseguirá usá-lo facilmente.

ASTAROTH

Astaroth é logicamente um dos personagens mais fortes do jogo e razoavelmente ágil, considerando seu tamanho e peso. A maior desvantagem de Astaroth é ser lento, o que faz com que ele tenha dificuldade para lidar com inimigos mais velozes, e que, assim como seu tamanho, o torna um alvo fácil. Para compensar, Astaroth possui uma das defesas mais fortes do jogo e é um dos lutadores mais agressivos nos ataques. Ele não é muito indicado para combos, mas seus ataques diretos e "secos" podem ser devastadores contra os oponentes. Outra vantagem de Astaroth é a possibilidade de agarrar os adversários no ar quando decidirem saltar para atingi-lo. Estes contra-golpes são muito poderosos e podem virar uma luta se bem usados.

ATAQUE RECOMENDADO

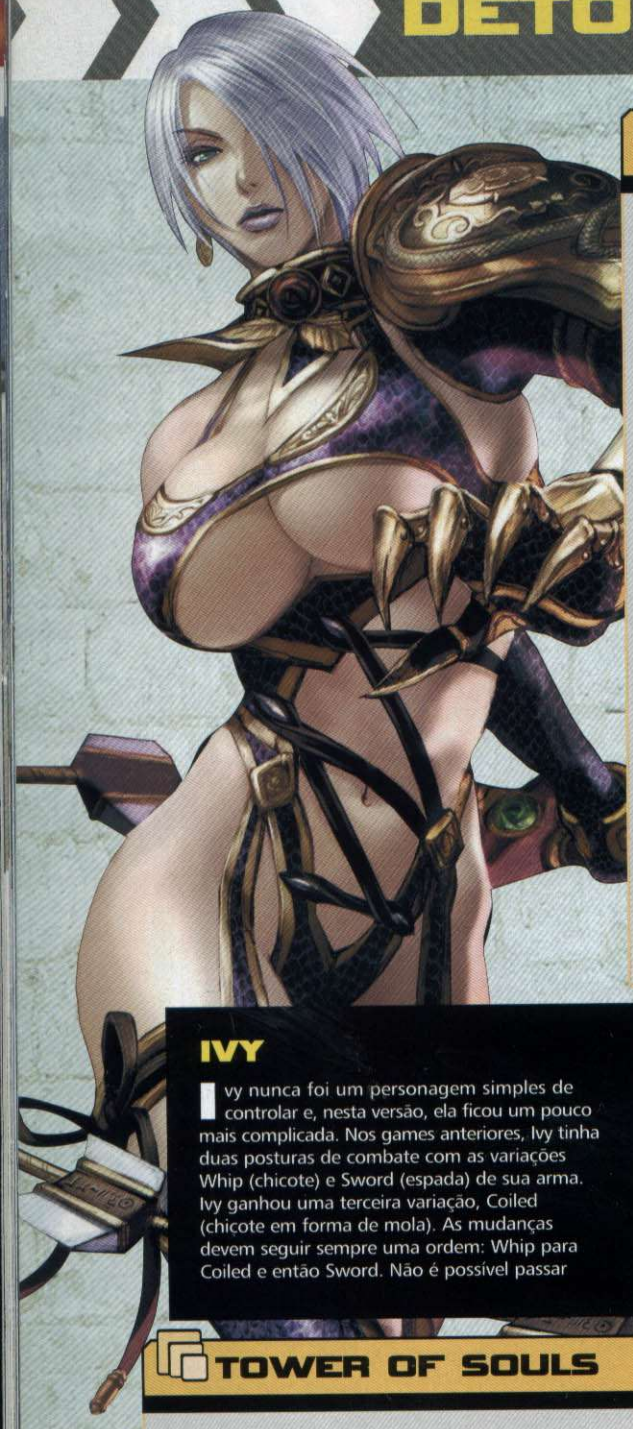
- Poseidon Tide Rush (Meia lua para trás e A) - O ataque mais eficiente (e apelão) de Astaroth. Com ele, o gigante vai girar seu machado e causar inúmeros hits com ele (se você permanecer apertando o botão de ataque quando usar o golpe) ou simplesmente agarrar o oponente e arremessá-lo longe.

CERVANTES

Cervantes é um personagem bastante poderoso. Seu poder de ataque é alto, a velocidade de seus golpes é alta e sua defesa é forte. Nas mãos de um jogador experiente, Cervantes pode ser praticamente invencível. Devido a estas vantagens, a melhor forma de se jogar com o pirata é partindo para uma ofensiva direta. Sua defesa é forte o bastante para agüentar contra-golpes e os seus brutais ataques provavelmente colocarão o inimigo fora de ação antes que suas reações se tornem perigosas. Cervantes possui golpes especiais indefensáveis, como o Dread Charge.

COMBOS

- Dark Geo Daray ~Dread Charge (←, A+B e, após atingir o oponente, B): com este ataque, Cervantes se transporta para longe do inimigo e investe contra ele usando seu "torpedo" Dread Charge. Com o tempo certo, você pode usar um segundo Dread Charge enquanto o inimigo está no ar. Este golpe tira do raio de ação do inimigo e também o contra-ataca de forma devastadora. É excelente contra adversários de quem você não quer se aproximar muito.



HILDE

A novata de *Soul Calibur* usa uma lança e uma espada curta. A lança serve melhor como arma principal e é boa para manter os inimigos à distância e causar danos maiores, enquanto a espada curta deve ser mais utilizada para repelir os oponentes. A maior virtude de Hilde é a sua versatilidade para lidar com oponentes a qualquer distância, além de oferecer um bom poder de ataque. Ela também traz uma novidade única a *Soul Calibur*, os ataques carregados. Segure um botão por certo tempo e ela vai usar um ataque bastante forte.

ATAQUES RECOMENDADOS

- **Lightning Horn (→, B, B, B):** um dos combos mais simples e eficientes. Pode ser usado para manter o oponente à distância ou para afastá-lo quando chegar perto.
- **Moonlit Dance (Segure B por dois segundos, solte e, durante o ataque aperte B novamente):** mesmo com o botão de ataque pressionado é possível se mover livremente pela tela. Aproveite isso para fazer com que o oponente pense que você está apenas tentando abrir distância e atinja-o quando ele menos esperar.

KILIK

Kilik é um personagem indicado para novatos, pela simplicidade em controlá-lo. Seus ataques tem grande alcance, velocidade e força. É também fácil de se acostumar com o tempo de seus ataques para usá-los de forma adequada. Sendo o personagem equilibrado que é, Kilik pode funcionar bem com uma postura agressiva ou defensiva. A maior vantagem de Kilik, no entanto, pode se tornar um problema. Devido à sua arma ser destinada a golpear à longa distância, o garoto pode ter uma pequena dificuldade em repelir adversários que se aproximem rápido. Isso pode ser perigoso em lutas contra adversários como Taki, que se tornam potencialmente perigosos à curtas distâncias.

ATAQUES RECOMENDADOS

- **Bo Rush Combo (A, A, B):** combo básico que levanta o oponente e deixa sua guarda muito aberta para um próximo ataque, especialmente para aplicar o Rushing Waterfall.
- **Rushing Waterfall (B, B):** apesar de sua simplicidade, é um ataque poderoso e que pode ser devastador se usado em sequência com o combo anterior.

IVY

Ivy nunca foi um personagem simples de controlar e, nesta versão, ela ficou um pouco mais complicada. Nos games anteriores, Ivy tinha duas posturas de combate com as variações Whip (chicote) e Sword (espada) de sua arma. Ivy ganhou uma terceira variação, Coiled (chicote em forma de mola). As mudanças devem seguir sempre uma ordem: Whip para Coiled e então Sword. Não é possível passar diretamente do modo Whip para o Sword, por exemplo. Para fazer a espada mudar de forma, aperte B + K (para ir de Whip para Coiled e Sword) ou K + A (para fazer a ordem inversa, a partir de Sword). Cada variação da espada tem sua própria forma de ataque. No modo Whip, os golpes têm maior alcance e podem confundir o adversário com sua movimentação. O modo Sword é mais direto e criado para ataques agressivos. Coiled é um meio termo entre ambos.

ATAQUES RECOMENDADOS

- **Piercing Bolt (↓↘→, B, B):** este é um combo simples e eficiente. Ele só pode ser executado na postura Coiled e é muito eficiente como contra-golpe ou mesmo como ataque direto.

TOWER OF SOULS

O Tower of Souls é o novo modo que *Soul Calibur* arranjou pra fazer você perder cabelos e sofrer de envelhecimento precoce. São várias lutas, em diversos andares e com dificuldade crescente. Inicialmente, os desafios não são muito difíceis, mas eles se tornam infernalmente complicados antes mesmo da metade do caminho. O modo oferece uma colher de chá em algumas ocasiões e permite a escolha de mais de um personagem para montar um grupo. Se jogar especialmente bem com um personagem, pode selecioná-lo mais de uma vez (em versões Player 1 e Player 2, além de versões editadas), o que vai facilitar um pouco sua vida.

Preencher certas condições no Tower of Souls durante as batalhas libera novos itens para usar no modo de criação de personagens. Como é difícil se concentrar em descobrir ações específicas enquanto o computador te massacra, aqui vai uma lista completa do que fazer em cada andar. Aliás, somente na subida (ascend) é necessário preencher requisitos para liberar itens; na etapa de descida (descend, que fica aberta após se completar todos os andares da subida) só é preciso derrotar os oponentes. Mas são lutas tão abissalmente difíceis que vencê-las já pode ser considerado um ato de heroísmo.

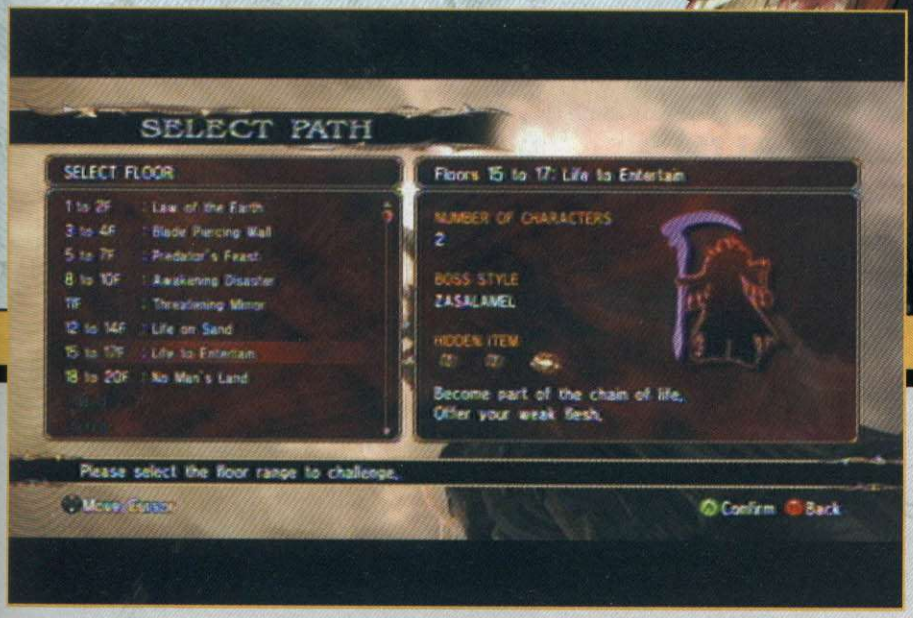
1F - Vença a luta sem receber nenhum dano;
2F - Vença a luta sem causar ou sofrer ring-out;
3F - Troque de personagem mais do que duas vezes durante a luta;
4F - Jogue o inimigo longe três vezes usando ataques de arremesso (golpes especificos que resultem em arremesso);
5F - Derrote o inimigo com um ring-out;
6F - Arremesse o oponente;
7F - Complete o estágio sem errar nenhum ataque;
8F - Troque de personagem duas vezes;
9F - Defenda três ataques seguidos do inimigo;
10F - Defenda dez ataques seguidos do inimigo;
11F - Derrote todos os inimigos com Critical Finish;
12F - Derrote todos os inimigos com ring-out;
13F - Destrua as paredes do cenário;
14F - Execute Guard Impact mais de três vezes;
15F - Vença a luta usando apenas o ataque "A" e a defesa. Qualquer outro botão é proíbido;
16F - Vença por time out;
17F - Execute um combo com mais de cinco hits;
18F - Passe por todos os cantos do estágio;
19F - Troque de personagem mais de cinco vezes;
20F - Vença a luta com o Critical Finish;
21F - Cause um ring out em si mesmo;
22F - Execute mais de quatro counter hits;
23F - Defenda mais de três golpes seguidos;
24F - Realize um combo que cause mais de 240 pontos de dano no inimigo;
25F - Arremesse o inimigo mais de cinco vezes;
26f - Execute um combo com mais de dez hits;
27F - Vença a luta sem receber dano;
28F - O oponente tem de defender um Guard Break pelo menos duas vezes;
29F - Troque de personagem mais de cinco vezes;
30F - Termine a luta sem bloquear ataques;
31F - Execute mais de cinco just inputs;
32F - Realize um arremesso baixo;
33F - Execute três ataques de arremesso (golpes específicos que resultem em arremessos);
34F - Execute mais de três guard impacts;
35F - Vença sem trocar de lutador;
36F - Vença por time out;
37F - Derrote todos com critical finishes;
38F - Vença todos os inimigos com ring out;

LIZARDMAN

Lizardman é um personagem complicado de usar, pois possui poucos combos e a maioria não parece grande coisa quando comparada aos de outros personagens. A questão é que ele não é exatamente um personagem criado para ser ofensivo, mas sim para surpreender o oponente quando este abre a guarda ou comete algum erro em batalha. Lizardman não possui grande mobilidade (isso tanto sua velocidade quanto sua agilidade), mas seu poder de ataque é muito bom. Combinando estes dois fatores, Lizardman se torna um personagem bastante estratégico, que deve aguardar uma falha no ataque adversário para encaixar algum movimento forte.

ESTILO RECOMENDADO

- **Crawling (↓↘→):** ao ativar esta postura de ataque, Lizardman passa a rastejar rente ao chão e se torna um alvo mais difícil para seus oponentes. Isso também habilita ataques que podem surpreender o adversário e são mais difíceis de defender quando bem utilizados. Para dominar este estilo é necessário uma boa dose de prática.



39F - Termine a luta sem sair do lugar;
40F - Execute um combo de mais de cinco hits;
41F - Execute mais de cinco just inputs;
42F - Termine a luta sem deixar o oponente usar nenhuma skill;
43F - Arremesse o inimigo pelas costas;
44F - Não cause ou sofra ring-outs
45F - Derrote os inimigos sem usar skill;
46F - Derrote os inimigos sem usar skill;
47F - Arremesse o inimigo cinco vezes;
48F - Vença a luta com um personagem que tenha o skill "Invisible" equipado;
49F - Vença sem errar nenhum golpe;
50F - Execute um combo com mais de dez hits;
51F - Realize mais de quatro counter hits;
52F - Vença usando um critical finish;
53F - Derrote todos com ring-out;
54F - Destrua todas as paredes;
55F - Realize três arremessos de ataque;
56F - Use um combo que cause mais de 240 pontos de dano;
57F - Cause um ring-out em si mesmo;
58F - Derrote todos os inimigos sem ter nenhum skill equipado;
59F - Defenda dez ataques seguidos dos inimigos para ganhar o acessório;
60F - Termine o estágio sem trocar de personagens durante a luta.

MITSURUGI

Desde os primórdios da série (quando ainda se chamava *Soul Edge*), Mitsurugi é um dos personagens mais poderosos e nesta versão a história continua a mesma. O samurai possui golpes bastante poderosos e ótima velocidade. O tempo de recuperação de seus ataques é rápido, o que o torna um lutador eficiente para uma postura agressiva de ataque. De fato, esta é a melhor estratégia com Mitsurugi: atacar com toda força, dando pouco espaço para o adversário reagir.

ATAQUES RECOMENDADOS

- **Lantern Divide (Durante a corrida, B, B):** este é um dos ataques mais poderosos de Mitsurugi. Não apenas é simples de usar, como causa ótimo dano, derruba o adversário e se ele estiver na borda do cenário, há grande chance de causar Ring Out.
- **Stalk Reaper (↓ + K, B):** este combo é muito eficiente também, pois tem boa força e velocidade. Pode ser usado facilmente após uma abertura da guarda do adversário ou caso o jogador use a tática de avançar e atacar sem trégua.

MAXI

Maxi possui um dos maiores (senão o maior) número de combos entre todos os lutadores do jogo. No entanto, Maxi muda de postura contantemente durante estes combos, o que pode dificultar um pouco o domínio sobre ele, uma vez que posturas diferentes geram movimentos diferentes com os mesmos comandos. A dificuldade de domínio dos golpes de Maxi é compensada pela facilidade com que seus combos podem penetrar na defesa de um inimigo e a dificuldade que estes têm de conseguir sair ou evitar as seqüências de ataques do rapaz. A maior fraqueza de Maxi são as brechas enormes que vez ou outra aparecem em sua postura. Após terminar determinados combos, ele faz uma firula extra com o nunchaku, que não causa dano e é um movimento meramente estético. Quando isso acontece, personagens velozes como Talim ou de ataques precisos como Cervantes podem aproveitar e causar uma bela dose de dano.

ATAQUES RECOMENDADOS

- **Dragon Backfist (→, B, B, B):** combo bastante eficiente de Maxi, pois é veloz e causa bom dano. Cuidado, pois ele fica vulnerável ao fim do movimento.
- **Venom Fangs - Wing Sobat (B, B, B, K):** este é um combo bastante eficiente, que, porém, demonstra as mesmas forças e fraquezas do anterior. Use com certa cautela para não se dar mal.

Mais legal do que o visual das armaduras é destruí-las totalmente

NIGHTMARE

Nightmare é um dos personagens com melhor poder de ataque do jogo. Seus golpes possuem alcance enorme e força colossal, sendo capazes de demolir um oponente com pouco esforço. Embora seja um personagem razoavelmente ágil, o tempo de recuperação de seus ataques é longo (o que não é surpresa ao considerarmos o tamanho de sua arma) e golpes seus que errem o inimigo ou sejam bloqueados podem ser facilmente contra-atacados pelos adversários, em especial personagens com movimentos rápidos como Amy ou Talim. Sua força bruta quando bem utilizada, no entanto, mais do que compensa por estes pequenos problemas em sua guarda.

ATAQUES RECOMENDADOS

- **Slash Cross (A, A, B):** combo simples e devastador, que pode dizimar oponentes facilmente quando bem utilizado.
- **Knight Breaker (B, B, B):** como o anterior, este combo é devastador e fácil de usar.
- **Quick Revenge (→, B, B):** Nightmare avança e ataca com a ponta de sua espada. Quando o botão de ataque é pressionado uma segunda vez, o golpe realiza um segundo hit, que pode causar ring-out.

SETSUKA

Setsuka é um dos personagens mais difíceis (senão a MAIS difícil) de dominar no jogo. Seu estilo é basicamente defensivo, com contra-golpes que devem ser encaixados em momentos precisos (quando a guarda dos inimigos fica aberta após um ataque). Partir para a ofensiva com Setsuka é uma idéia arriscada, pois seus ataques possuem pouco alcance e podem colocá-la em uma posição perigosa caso o inimigo consiga evitá-los. Uma boa maneira de usar Setsuka é manter uma posição defensiva, sempre com certa distância e mover-se ao redor dos inimigos, para atacá-los pelas laterais e pelas costas sempre que puder.

ATAQUES RECOMENDADOS

- **Sakura Air Combo (↙, A, A e, quando o oponente girar no ar, A novamente):** este golpe é rápido e devastador, e por começar com um ataque baixo, pode pegar a defesa do oponente desprevenida.
- **Crimson Death (↓↙←, B+G):** este é um agarrão especial e um dos mais fortes do jogo. Esquive do avanço do adversário e use este agarrão para detonar (esta tática é uma das mais apelonas).

RAPHAEL

Raphael possui ataques muito rápidos que podem penetrar facilmente na defesa do inimigo e lhe causar alto dano. Seu estilo é bastante parecido com o de Amy, mas possui menos falhas na defesa e tem mais força nos ataques. O ponto forte de Raphael é a facilidade com que ele pode encurralar os inimigos contra as paredes ou contra as bordas do cenário. No primeiro caso, ele pode manter o adversário encurralado e com poucas chances de conseguir sair da enrascada, devido à velocidade de seus golpes e à facilidade em empurrar o adversário. Ao encurralar um adversário contra uma borda, basta usar seu agarrão secundário (B+G) que ele causará um Ring Out em quase 100% das vezes.

ATAQUES RECOMENDADOS

- **Quick Botta (→, B, B, B):** golpe bastante simples e básico, mas que se bem utilizado, pode encurralar o oponente de forma quase irreversível. Tome cuidado, pois caso o adversário escape dos primeiros golpes do combo com um side-step, você pode ser facilmente subjugado por ele.
- **Rapid Assault (← + B, B, B, B, B):** assim como o combo anterior, este também pode ser usado para facilmente fechar o cerco contra o adversário. Cuidado para não acabar sendo subjugado da mesma forma que no anterior.

ROCK

Rock é um guerreiro forte como um titã. Em termos de pura força bruta, ele supera até mesmo Astaroth e pode acabar com seus oponentes com relativamente pouco esforço. A maior desvantagem de Rock é que o seu grande peso faz com que seus escassos combos sejam pouco eficientes. Ele pode causar um dano colossal em seus oponentes, mas ao mesmo tempo seus ataques podem ser facilmente evitados por oponentes mais ágeis. Uma forma eficaz de usá-lo é abusar dos ataques curtos e brutos, os que causam alto dano com mínimo esforço; e também aproveitar os seus agarrões (que são os mais fortes do jogo).

ATAQUE RECOMENDADO
- **Spiral Surge (↓↙←, aperte A repetidas vezes):** trata-se de um giro poderoso com a arma, bastante similar ao ataque de Astaroth. Serve para sair de enrascadas e, quando bem usado, pode facilmente encurralar um oponente ou arremessá-lo com violência para fora do cenário. Use sem medo de abusar e os adversários vão temê-lo.

SEONG MINA

Mina é similar a Kilik no fato de que ambos usam armas de longo alcance ao lutar com seus inimigos, exceto que seu alcance é ainda maior que o do rapaz. Os ataques de Seung Mina são um pouco pesados devido ao tipo de sua arma, mas isso é compensado pelo dano que a arma causa e seu já mencionado alcance, que é um tremendo trunfo contra adversários com alcance de ataque mais curto.
Sua principal desvantagem é a relativa dificuldade que Mina pode ter para afastar personagens que se aproximem demais, uma vez que sua arma perde um pouco a eficiência contra oponentes próximos.

ATAQUES RECOMENDADOS
- **Whirling Fangs (A, A, B):** este é um combo eficiente e que mantém o adversário a uma distância segura (para Mina) e que ao mesmo tempo causa um bom dano. É recomendado pra iniciar lutas.
Meteor Shower (B, B, B): combo excelente para encurralar os inimigos.

GAMES Atacado
Distribuidora: INFINITY

Leitorres para todos os consoles

Temos vários tipos de peças e acessórios para games em geral.
Vendas no atacado e varejo.
Para vendas em atacado, entregamos SEDEX para todo Brasil.
Lojista, faça um cadastro em nosso web-site: www.gameatacado.com.br

- Memory card infinity
- Controle infinity (ps2 - usb)
- Bolsas
- Unidade óptica
- Peças para manutenção

Assistencia técnica de video-games atacado e varejo.
Seja um distribuidor da marca infinity na sua região, consulte-nos!

Guitarras, volantes e tapetes para todos consoles.

E-mail: contato@gameatacado.com.br
Msn: games-atacado@hotmail.com
Fone: (11) 3333-4738 Fax: (11) 3337-7949
Endereço: Rua: Santa Ifigenia Nº 213 / 2 andar loja 23 Cep:01207-000 Centro São Paulo

TAKI

Taki possui a arma de menor alcance entre todos os personagens, mas isso não chega a ser um problema, pois seu maior poder ofensivo está em suas pernas. A ninja possui os melhores chutes de todo o elenco e consegue facilmente anular a defesa dos adversários com eles. Sua adaga se torna uma mera comodidade para se atacar a distâncias extremamente curtas. Taki é não apenas extremamente ágil, como também possui bom poder de ataque, combinação que faz dela uma lutadora muito eficaz nas mãos corretas.

ATAQUES RECOMENDADOS

- **Haste (K, K, K):** a seqüência de chutes de Taki é uma de suas marcas registradas e também um eficiente jeito de abrir a guarda inimiga. É um ótimo meio de emendar o Lightning.
- **Lightning Strike (B, B, B):** uma sequência simples de ataques com a adaga, que pode ser letal quando usada corretamente em combinação com o combo anterior.

SIEGFRIED

Siegfried é quase um gêmeo de Nightmare, pois ambos são personagens basicamente ofensivos e possuem ataques bastante pesados e poderosos, que podem arrasar um adversário facilmente quando bem usados. No entanto, ele possui também os mesmos pontos fracos, que seriam o tempo longo de recuperação e as brechas enormes na guarda quando seus ataques não atingem o adversário ou são bloqueados.Mesmo assim, Siegfried é um dos lutadores mais fortes do jogo.

ATAQUES RECOMENDADOS

- **Slash Impact (A, A, B):** este é um combo básico de Siegfried. Fácil de aprender e devastador quando bem executado.
- **Armor Breaker (B, B, B):** como o anterior, é eficiente, simples e devastador.
- **Piercing Strike (→, B):** com este golpe, Siegfried empala o oponente com sua espada. Quando usado em um adversário encurralado na borda, pode causar um ring-out.

TALIM

Baixinha é a mais veloz personagem do jogo, mas ao mesmo tempo possui a menor força física de todos os guerreiros. Claro que baixa força física pode ser letal contra personagens brutos como Nightmare ou Rock, mas a agilidade extrema e pequeno porte de Talim são armas bastante eficientes. Apesar de todos os sinais indicarem o contrário, Talim é melhor utilizada ofensivamente. Claro que se aproximar de oponentes mais fortes é perigoso, mas a extrema agilidade da menina mais do que compensa isso e a torna um alvo difícil para a maioria dos lutadores, não apenas para os brucutus.

ATAQUES RECOMENDADOS

- **Swift Espada (A, A, B):** um combo simples e muito eficiente, pois joga o oponente para longe em seu último golpe.
- **Blue Sky (↓↘→, B):** quando usado contra um adversário encurralado em uma borda, este golpe geralmente resulta em ring-out.

O primeiro passo é encontrar um lutador com estilo de luta que combine com você

SOPHITIA

Assim como Cassandra, Sophitia é uma lutadora bastante equilibrada, com força e velocidade muito bem dosadas. Quando comparada com a irmã no entanto, Sophitia é um pouco mais forte. Novamente, como a irmã, Sophitia pode ser utilizada tanto de forma defensiva quanto ofensiva, pois é eficiente èm ambas as posturas. O alcance de seus golpes é curto, mas isso pode ser usado como uma vantagem contra adversários com armas de alcance longo e que ficam vulneráveis quando atacados de perto.

ATAQUES RECOMENDADOS

- **Cutlass Europa (←, A, A, A):** este combo é pesado, simples de utilizar e causa um bom dano. Seu último golpe arremessa o inimigo no ar, o que pode facilmente causar um Ring Out caso ele esteja encurralado na beirada de um estágio.
- **Angel Satellite (↓↘→, A, A):** eis um ataque perfeito para ser usado quando o oponente está encurralado na borda do ringue, pois causará um ring-out com 100% de chance de acerto. Se usado contra uma parede, o dano será maior.

DE HE-MAN AO SR. MADRUGA, CRIE QUEM VOCÊ QUISER

Soul Calibur III inaugurou a onda da edição de lutadores na série, mas só as novas opções e acessórios de *Soul Calibur IV* permitem recriar heróis e vilões famosos do universo dos quadrinhos, personagens de TV e – tem gosto para tudo – até a Hebe Camargo. Apesar de dar asas à imaginação dos criadores, o modo de criação não é tão livre quanto deveria. Ao optar por criar um personagem, o primeiro passo é decidir qual o sexo dele. Não se iluda achando que personagens homens serão mais mais fortes do que mulheres, pois o que define este tipo de atributo são as armas e equipamentos usados em sua criação.

As opções de edição são as seguintes: Equipment (aqui você escolhe as peças do vestuário de seu personagem. Armaduras, elmos, chapéus, capas, botas e muito mais. Novas partes para a criação são liberadas conforme se joga ou se avança no Tower of Souls); Equipment Color (cor do equipamento); Model Information (ajustes na musculatura e porte de seu lutador, entre outras coisas. Tenha em mente que essas mudanças são meramente estéticas); Style Weapon (aqui você escolhe a arma que quer equipar seu lutador. É também onde podem ser compradas as armas especiais dos lutadores normais); Skill Setting (opção para adicionar Skills ao lutador. Veja a área "Skills" abaixo); System (a parada final, onde você pode colocar nome em seus personagens e salvá-los, para poder finalmente brincar com eles no jogo principal).

Encare todos os desafios do game para liberar mais acessórios para usar

SKILLS

Ao se criar um personagem, você a opção de adicionar habilidades extras ao seu lutador. Cada habilidade custa uma quantidade de pontos, que são determinados pelas peças de vestimenta com que você equipar seu personagem. É possível equipar um máximo de quatro habilidades em seu lutador, mas caso não tenha pontos o suficiente para tal, elas serão removidas assim que você sair do modo de criação. Algumas skills se repetem, sendo diferenciadas pelas letras "A", "B" e "C". Skills de mesmo nome com letras diferentes causam o mesmo efeito, mas em intensidades diferentes, sendo que "C" é a mais fraca e "A" é a mais forte.

Conheça a seguir a lista com todas as skills e seus efeitos:

POWER
- **Shave damage**: causa dano ao oponente quando ele bloqueia;
- **Auto Counter:** pode transformar um ataque normal em um Counter;
- **Auto Unblockable:** pode transformar um ataque normal em um ataque indefensável;
- **Knock Down:** aumenta a força do empurrão;
- **Nullify Aerial Control**: oponente não pode evitar ser atingido no ar (funciona com até, no máximo, 3 hits);
- **Guard Breaker:** aperte A+B+K para entrar neste modo. Golpes de alto dano podem se tornar Guard Breakers;

IMPACT
- **Nullify Counter:** diminui a chance de usarem Counter contra seu personagem;
- **Auto Impact:** cria a chance de realizar Impact após a defesa;
- **Impact Heal:** recupera energia do seu lutador sempre que usar impact;
- **Impact Edge:** quando impact é realizado, o ataque seguinte se torna um Counter Hit;
- **Impact:** quando um impact é realizado, o próximo ataque se torna um Counter;
- **Master Impact:** todos os impacts se tornam just impacts;
- **Soul Repel:** aperte A+B+K para entrar neste modo. Repele quase todos os ataques.

BOOST
- **Hysterical Strength:** aumenta a força e diminui o Soul Gauge;
- **Start Dash:** seu personagem inicia a luta um pouco mais forte;
- **Will Power:** os atributos do lutador aumentam quando sua energia cai;
- **Soul Gauge Recovery:** recupera a Soul Gauge;
- **Alignment:** As habilidades de seu personagem aumentam (ou diminuem) de acordo com o alinhamento de seu adversário (um personagem bom fica mais forte contra um mau e mais fraco contra um bom, por exemplo).
- **Strengthen Horizontal:** ataques horizontais ficam mais fortes;
- **Appeal:** personagem fica mais forte contra alguém do sexo oposto e mais fraco contra um adversário do mesmo sexo;
- **Strenghten Vertical:** golpes verticais ficam mais fortes;
- **Skill Ability Up:** aperte A+B+K para entrar neste modo. Aumenta ou diminui alguma habilidade aleatoriamente.

GAUGE
- **Soul Gauge Boost:** Soul Gauge começa cheia;
- **Soul Gauge Damage:** aumenta o dano ao Soul Gauge adversário;
- **HP Drain:** recupera energia conforme causa dano ao oponente;
- **Soul Gauge Rate Up:** recupera Soul Gauge conforme causa dano ao oponente
- **HP Recovery:** recupera energia com combos de mais de três hits
- **HP Burst:** aperte A+B+K para ativar. Recupera energia automaticamente;
- **Soul Gauge Vamp:** aperte A+B+K para ativar. Absorve o Soul Gauge do inimigo.

SPECIAL
- **Switch Speed Up:** recarrega mais rapidamente a barra de troca de personagem;
- **Auto Grapple Break:** automaticamente evita agarrões dos adversários;
- **Double Edged Sword:** causa danos ao Soul Gauge de ambos os lutadores;
- **Nullify Ring Out:** evita Ring Out
- **Venom Fang:** envenena o adversário, causando dano contínuo;
- **Magnet:** diminui a força do Knock Down
- **Run Speed Up:** permite correr mais rápido
- **Invisible:** aperte A+B+K para ativar e ficar invisível por tempo limitado;
- **Step Speed Up:** para andar mais rápido
- **Charge Cancel:** aperte A+B+K para ativar. O Soul Charge é cancelado.

VOLDO

Voldo é um personagem bastante complexo e difícil de se dominar. Ele possui posturas diferentes de ataque, como Ivy e Tira. A diferença principal é que a mudança de estância não depende totalmente do jogador mas sim dos movimentos usados. Alguns golpes e combos deixam Voldo de costas para seu oponente em seu último golpe, o que já muda totalmente os tipos de golpes que o personagem pode utilizar. Fora isso, Voldo possui ataques potentes e eficazes, além do que sua mudança frequente de postura pode ser utilizada para confundir os oponentes e dificultar suas reações.

ATAQUES RECOMENDADOS
- **Blind Crescent - Face Away (→, B, B)**: combo básico que deixará Voldo de costas para o oponente. Seus ataques mudam nesta posição e podem enganar a defesa do inimigo facilmente.
- **Mantis Crawl (↓, B+K)**: quando nesta posição, Voldo usa os braços e pernas para caminhar como se fosse um quadrúpede. Ele se torna um alvo mais difícil para os adversários e pode surpreendê-los de diversas formas diferentes. Faça bom uso desta postura e poderá se dar muito bem.

TIRA

Assim como Ivy, Tira possui mais de uma postura de ataque. Em seu caso elas se chamam "Jolly" e "Groomy".
A postura Jolly é normalmente aquela com que Tira começa a luta. Aqui seus ataques são mais rápidos e causam menos danos. Na postura Groomy, seus golpes se tornam bem mais fortes, mas perdem um pouco da velocidade. Para mudar de uma estância para outra aperte A+K ou G+K. Os comandos não são específicos para as posturas e você precisa prestar atenção na animação para saber qual a menina usará. Quando bater a cabeça em sua arma, ela ficará "Gloomy", quando acenar para o oponente, será "Jolly". Saber usar bem as duas é vital com Tira.

ATAQUES RECOMENDADOS
- **Oratorio Halcyon (←, B, B, B) e Shriek Noise (→ + A repetidamente)**: estes são dois dos combos mais eficientes de Tira e ambos devem ser utilizados na postura "Gloomy". Eles tem bastante força, mas são um pouco mais lentos que ataques em "Jolly".

XIANGHUA

Xianghua possui baixo poder de ataque, mas isso é compensado pela sua facilidade em emendar combos. É muito fácil causar longos combos quando se está no controle dela. A menina tem a principal desvantagem de ser um pouco frágil demais e pode ter grandes dificuldades ao enfrentar personagens que a superem em muito na força. Apesar de tudo, Xianghua funciona melhor com uma atitude ofensiva do que defensiva, se levarmos em consideração a velocidade de seus golpes e a facilidade em usar combos.

ATAQUES RECOMENDADOS
- **Playful Rhythm (Durante a corrida, B, B)**: combo usado para abrir um combate e iniciar uma ofensiva maior.
- **Lan Hua (Segure ←, A, A)**: golpe forte, mas abre uma brecha em sua guarda.

CRIE KRATOS

Agora que você sabe tudo que precisa para criar um personagem, que tal praticar e criar Kratos, o herói de *God of War*? Copie a fórmula a seguir no modo de edição e o espartano será seu. Algumas das partes para criar Kratos precisam ser liberadas primeiro, portanto passe algum tempo na Tower of Souls antes de fazê-lo.

MODEL INFORMATION
Physique: +40
Muscularity +50
Male Voice: 6 Pitch: -50
Hair: Nothing
Male Face: 18
Eyebrow: Color 1 -- 0:06,32
Eye Color: Color 1 -- 0:06,32
Skin Color: Color 1 -- 0:01,01
Base Equip: Color 1 -- 0:01,32

EQUIPMENT
Undergarments: Protective Tattoo [Color 1 -- 9: 61,22]
Arms: Asura Bracelets [Color 1 -- 0: 42,32 | Color 2 -- 5: 10,25 | Color 3 -- 2: 07, 17]
Lower Body: Executioner's Belt [Color 1 -- 9: 02,22 | Color 2 -- 0: 01,12 | Color 3 -- 9: 64, 24 | Color 4 -- 9:64,20]
Legs: Executioner's Boots [Color 1 -- 0: 50,30 | Color 2 -- 1: 11,32 | Color 3 -- 0: 44, 01 | Color 4 -- 1:08,02]

STYLE/WEAPON
Style: Cervantes
Weapon: Phlegethon

CM8

BIG BOY Games

DIVERSÃO DE VERDADE

www.bigboygames.com.br

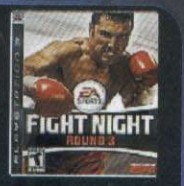
WEB VENDAS (19) 3308-6998

DESDE 1989

STAR WARS THE FORCE UNLEASHED

consulte R$ 149,00 R$ 179,00 R$ 179,00

Preço Imbatível R$ 99,00 cada



R$ 79,00 cada

PlayStation 3
80 GB - Metal Gear 4
R$ 1.999,00

PSP - God of War
R$ 699,00

PSP - Core Edition
R$ 599,00

R$ 99,00

SUCESSO DE VENDAS

TODO O SITE 10X S/ JUROS

VISA

DESCONTO 10% BOLETO

ENTREGA VIA SEDEX CORREIOS

VENDAS PARA TODO O BRASIL

Mais Vendidos
Preço Imbatível
R$ 169,00 cada

Av. Alberto Sarmento - 879 - Castelo - Campinas/SP

MSN: contato@bigboygames.com.br

(19) 3243-2444

VENDA & ASSISTÊNCIA TÉCNICA

YOSHIMITSU

Yoshimitsu é um personagem complexo, pois seus movimentos, apesar de não serem de difícil execução, são de uso bastante complicado. O samurai se mostra um guerreiro eficaz quando usado para contra-ataques, pois é difícil prever que tipos de golpes ele poderá usar para isso. Yoshimitsu possui poucos golpes ofensivos, mas tem uma boa força de ataque e em alguns momentos é recomendável assumir uma postura mais agressiva e atacar os inimigos em vez de esperar oportunidades.

ATAQUES RECOMENDADOS
- **Door Knocker (→ A+B, B, B, B)**: golpe bastante forte, mas que não é muito veloz. É mais recomendável usá-lo quando o oponente cometer um erro e ficar com a guarda muito aberta.
- **Spinning Low Kick (↙, K, K, K, K, K)**: Yoshimitsu pode causar um belo dano em seu oponente com esta seqüência de chutes, muito mais forte do que parece.

YUN SEONG

Yun é um dos poucos personagens que possui chutes e ataques com a arma de igual eficiência. Ele é bastante ágil e seus combos são simples, além de possuir uma boa força, o que o torna um personagem bastante equilibrado. Seu principal ponto fraco é que alguns de seus golpes deixam sua guarda bastante aberta, algo que pode ser explorado por personagens mais ágeis como Talim e Taki.

ATAQUES RECOMENDADOS
- **Ragged Fangs (K, K, B)**: combo básico que pode ser usado de forma agressiva. Os ataques são rápidos e tem bom tempo de recuperação.
- **Rising Claws (↓↘→, K, K)**: assim como o ataque anterior, seu benefício é a velocidade dos ataques e o rápido tempo de recuperação. Pode ser utilizado muito bem em uma ofensiva agressiva e é um trunfo poderoso.

ZASALAMEL

Apesar do tamanho, Zasalamel se difere dos outros gigantes do jogo em diversos aspectos. A principal característica é sua agilidade para atacar e o fato de seus golpes terem um bom tempo de recuperação, o que deixa poucas brechas em sua defesa. Zasalamel não é um personagem indicado para grandes ofensivas. Seu ponto forte é aguardar o ataque inimigo e usar as brechas em sua defesa para então atacar: seus movimentos são velozes o bastante para isso e vários deles "puxam" o adversário para perto e deixam a guarda do adversário aberta, o que possibilita o uso de um segundo combo ou de um agarrão.

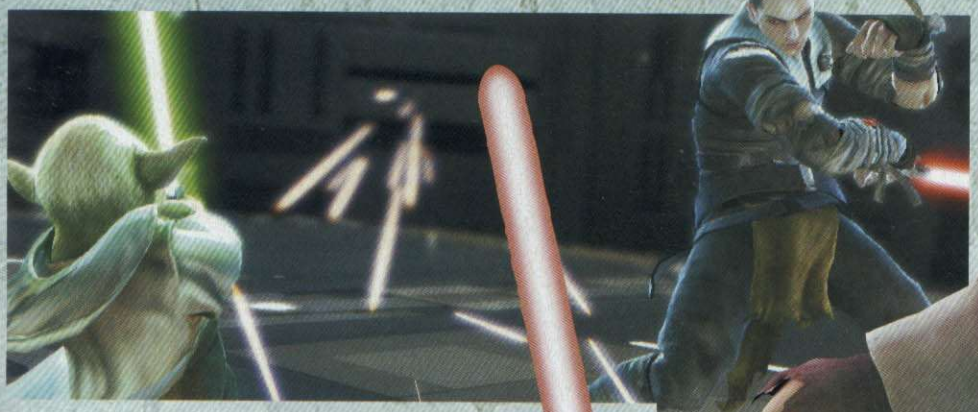
ATAQUE RECOMENDADO
- **Nergal's Talon (Durante a corrida, B, B)**: embora pareça fraco, este ataque puxa o adversário para perto, o que permite o uso de um outro combo em seguida ou mesmo um agarrão, o que for mais eficiente de acordo com o jogador.

Personagens criados por artistas famosos fazem parte do novo elenco de Soul Calibur IV

YODA

Yoda é o personagem mais exótico a surgir em Soul Calibur. Devido a seu diminuto tamanho, ele é praticamente imune a boa parte dos ataques do jogo, especialmente ao enfrentar personagens grandes como Astaroth ou Rock. Outra vantagem é que ele é imune aos agarrões de todos os personagens. Seus ataques são rápidos, certeiros e de difícil defesa, o que o torna um dos personagens mais eficientes na hora de se penetrar a guarda inimiga. Sua maior desvantagem é que ele fica extremamente vulnerável caso tente agarrar algum oponente, mas o restante de suas habilidades mais do que compensa por isso.

ATAQUES RECOMENDADOS
- **Atarg Combo 1 (durante cambalhota para frente - A, A)**: golpe de simples execução, porém eficiente e de difícil defesa, uma vez que atinge o oponente em alturas diferentes. Use demais e será taxado de apelão por todos os seus amigos e inimigos.
- **Council Judgement (↓↘→ B, B, B, B, B)**: caso o adversário o encurrale contra a beirada, use este combo para se salvar. Se acertar o tempo de execução, pode até causar um ring-out no sujeito.



A força Jedi faz toda a diferença nos combates

DARTH VADER

O personagem mais famoso da série Guerra nas Estrelas é um lutador que impõe respeito. Darth Vader é enorme - com mais de dois metros de altura - e é capaz de vencer rapidamente os seus adversários graças aos seus poderosos golpes com sabre de luz. Para equilibrar o uso de tamanha força bruta há uma barra de força que é consumida conforme o jedi usa seus poderes especiais. O tempo de recuperação dos ataques mais fortes é razoavelmente alto, o que torna Darth Vader um dos melhores personagens para quem gosta de atacar com muita velocidade e violência, porém com menos estratégia. Isso não significa que Darth Vader não tenha os seus trunfos estratégicos: domino o uso da força e você conseguirá erguer o oponente para atacar mesmo quando ele estiver caído no chão.

ATAQUE RECOMENDADO

Force Hang ~ Saber Strike (← A + B, → A + B): mais fácil de executar, impossível. Use o primeiro quando o inimigo estiver deitado no chão e Darth Vader vai erguê-lo usando a Força, então aproveite este espaço de tempo para concluir com o segundo comando e atravessar o adversário com o sabre. Você pode trocar o segundo comando por < A + B para obrigar o oponente a deitar novamente, porém virado para o chão.

THE APPRENTICE

O aprendiz secreto de Darth Vader é um dos personagens mais poderosos de *Soul Calibur IV*, além de não ser complicado de usar. Ele não apenas possui golpes fortes que levantam o adversário e permitem que ele seja golpeado no ar, mas também causa um dos maiores danos do jogo quando usa seus arremessos. Seu único problema é que ele se torna um personagem fácil de se abusar, por ser tão poderoso e poder ser dominado em pouco tempo.

ATAQUES RECOMENDADOS

- Apprentice Combo (A, A, B): o combo mais simples do aprendiz é também o seu ataque mais eficiente, uma vez que é bastante veloz e pode penetrar a defesa de qualquer adversário, não importando o tipo de ofensiva que esteja sendo usada contra ele.

- Force Wave (↓↘→, B): um dos poucos ataques à distância do jogo e que pode ser usado para manter o oponente a distância caso você esteja com baixa energia. Também é muito útil para destruir a parte inferior da armadura do adversário e deixá-lo mais fraco contra outros ataques do guerreiro.

PlayStation

PROFIT PAYBACK
SEP 2008
PLAY BY YOUR OWN RULES & EVERYBODY PAYS
Fiona Amylie Taylor
Support Operative Treasurer.
AK47
M16 F117
100
NILSSON
XBOX 360 LIVE
PlayStation 2
PLAYSTATION 3

BEM-VINDO À VENEZUELA. BEM-VINDO AO NOVO PLAYGROUND DE DESTRUIÇÃO. BEM-VINDO À TERRA DA OPORTUNIDADE. FAÇA CONTATOS. MATE CONTATOS. SE NÃO RECEBER SEU DINHEIRO, FAÇA-OS PAGAR. VOCÊ TEM O PODER DE DESTRUIR TUDO E IR PARA QUALQUER LUGAR. DO JEITO QUE QUISER. PORQUE VOCÊ É UM MERCENÁRIO. E É ASSIM QUE VOCÊ FAZ.

SETEMBRO 2008 NAS LOJAS

PC DVD-ROM SOFTWARE

18 NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 18 ANOS
Categoria: Ação
Contém: Agressão Física, Assassinato, Consumo de Drogas Lícitas e Glamourização da violência

©2008 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, Pandemic, the Pandemic logo, Mercenaries and Mercenaries 2: World in Flames are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts, Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. "PlayStation", "PLAYSTATION" and the Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners.

PANDEMIC

EA

Tudo para o seu videogame e PC

Playstation 3
40GB
3x R$ 433,33
sem juros
ou R$ 1.299,99 à vista

Kit Guitar Hero 3
para Playstation 3
3x R$ 133,33
sem juros
ou R$ 399,99 à vista

PSP Slim
3x R$ 216,66
sem juros
ou R$ 649,99 à vista

Playstation 2
3x R$ 116,66
sem juros
ou R$ 349,99 à vista

God of War II
3x R$ 33,33
sem juros
ou R$ 99,99 à vista

Guitarra
com fio Leadership
1 ano de garantia
3x R$ 43,33
sem juros
ou R$ 129,99 à vista

PC

HD 80GB
Sata 2 à partir de
3x R$ 43,33
sem juros
ou R$ 129,99 à vista

Memória 1 GB
DDR2 667 Kingston
3x R$ 21,66
sem juros
ou R$ 64,99 à vista

Placa de Vídeo 512 Mb
PCI GF 8800GT DDR3 SLI XFX
3x R$ 283,33
sem juros
ou R$ 849,99 à vista

Gravador de DVD
LG H58N preto
3x R$ 24,99
sem juros
ou R$ 74,99 à vista

Promoções válidas por tempo limitado ou enquanto durar o estoque. Imagens ilustrativas - *sujeito aprovação de crédito junto ao financeiro c/juros

Financiamos em até 3x s/juros ou até 36 vezes*
Aceitamos os cartões

VISA · MasterCard · American Express · Diners Club International · Hipercard

Enviamos nossos produtos via sedex para todo o Brasil.
Preços especiais para lojistas. Consulte!

compra • venda • troca • assistência técnica • lan games • campeonatos

Controle c/ fio
para Xbox 360
3x R$ 43,33
sem juros
ou R$ 129,99 à vista

Controle Nunchuk
para Nintendo Wii
3x R$ 29,99
sem juros
ou R$ 89,99 à vista

Pro Evolution Soccer 08
3x R$ 26,66
sem juros
ou R$ 80,00 à vista

PC
PS2
PS3

Volante vibration univ.
com marcha Leadership
1 ano de garantia
3x R$ 33,33
sem juros
ou R$ 99,99 à vista

mapa de localização

Visite nossa nova loja ampliada
Totalmente preparada para oferecer o melhor para sua diversão

HOUSE GAMES
ONLINE

PABX: (11) **3326-0045** • housegames@hotmail.com Visite nosso site: **www.housegames.com.br**
Rua do Seminário, 222 - Centro - São Paulo - Em frente a igreja Sta. Ifigênia (esquina c/ viaduto Sta. Ifigênia) - A 200 m. da estação São Bento do Metrô

www.NaçãoDesign.com.br

Por Leandro Rodrigues

SIREN: BL

→Produtora: SCE Studios Japan →Distribuidora: Sony Computer Entertainment →Console: PS3 →Gênero: Ação

EXCELÊNCIAS

RÁDIO SHIBITO
Entrar na mente dos shibitos dá acesso a diálogos muito bizarros

TV SHIBITO
Os shibitos ralam a equipe de TV gringa e dão show na audiência

OH, SHIT!
Terror absoluto aumentou em 80% as vendas de fraldas geriátricas para gamers

AQUI TEM

- ☑ Roteiro Completo das missões
- ☑ Solução dos enigmas
- ☑ Todos arquivos secretos
- ☑ Localização de todas armas

AVALIAÇÃO D&T

PS2

Gráficos: ★★★★★
Controle: ★★★★★
Áudio: ★★★★★
Replay: ★★★★★
Acabamento: ★★★★★

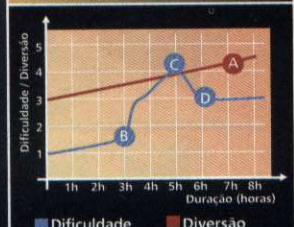
NOTA FINAL **8,5**
EXCELENTE

AVALIAÇÃO DO GÊNERO

AÇÃO

Enredo: ★★★★
Sistema de Batalha: ★★★★★
Evolução (Exp/Level): ★★★★★
Equipamentos/Magias: ★★★★★
Colecionáveis: ★★★★★

NÍVEIS DE EMPOLGAÇÃO



(A) Siren Empolga logo no começo e essa sensação só melhora conforme Você se envolve com o enredo sinistro.
(B) A aventura começa com uma dificuldade baixa e aumenta progressivamente. Porém de uma hora para a outra as missões ficam longas e complicadas.
(C) A coisa fica ainda mais complicada, as missões onde você controla Bella são complexas já que ninguém pode ver a baixinha desarmada.
(D) No final, tudo começa a ficar corrido e mais fácil, por incrível que pareça.

OOD CURSE

Sony faz releitura da sua franquia de terror, ensina como é que se faz um bom remake e coloca pressão sobre o próximo Silent Hill 5

O dicionário de português define a palavra medo como uma pertubação resultante da idéia de um perigo real ou aparente. Mas com toda certeza, caso uma atualização aceitasse influências de jogos de videogames, *Siren* estaria lá, como um sinônimo de medo. A Sony arriscou e criou *Siren: Blood Curse*, uma releitura estilosa do jogo original que saiu em 2001 para PlayStation 2.

PACOTE DE NOVIDADES

Siren: Blood Curse não está a venda de maneira convencional, ao menos aqui no ocidente, onde só é possível comprá-lo atráves da PlayStation Network. O game é vendido em três pacotes cada um com quatro episódios ou em um pacote completo, com um descontinho especial. A idéia é boa, mas na pratica não funciona muito bem, já que cada episódio é muito dependente do seguinte e quem comprar apenas um pacote vai se sentir lesado.

Mas tirando esse pequeno problema de marketing, o jogo é um exemplo de como fazer um bom jogo de terror. O sistema de luz funciona perfeitamente, deixando muitas vezes o jogador a mercê da sorte, no escuro quase absoluto, quebrado apenas por iluminação indireta ou uma simples lanterna. O visual, apesar de estar um pouco abaixo dos melhores jogos desta nova geração, não decepciona, com uma riqueza de detalhes nos cenários e objetos que faz toda a diferença em jogos como esse.

A jogabilidade também não fica atrás, com um acesso muito fácil a armas e ao inventário. O destaque fica para os momentos em que um dos protagonistas utiliza alguma habilidade paranormal. Nesta hora a tela fica dividida no meio e é possível observar através dos olhos dos inimigos o que ele está fazendo no momento. Algo fundamental para evitar confrontos desnecessários e facilitar sua vida até o encontro do objetivo da missão.

Quando esse encontro não pode ser evitado e um Shibito (zumbi, em japônes), agarra um dos personagens é necessário sacudir o controle para desvencilhar-se.

Infelizmente em alguns momentos os personagens parecem ficar presos ao cenário, atrapalhando o desenvolvimento da missão. A câmera também às vezes atrapalha, mas nada muito grave. Mas prepare-se: entre um ponto e outro do jogo existem muitos sustos.

A LENDA SINISTRA

Essa releitura conta a história da mesma vila, a misteriosa Hanuda, localizada bem na região montanhosa do Japão. Diz a lenda que o vilarejo e sua população sumiram na década de 70, durante a realização de uma bizarra cerimônia.

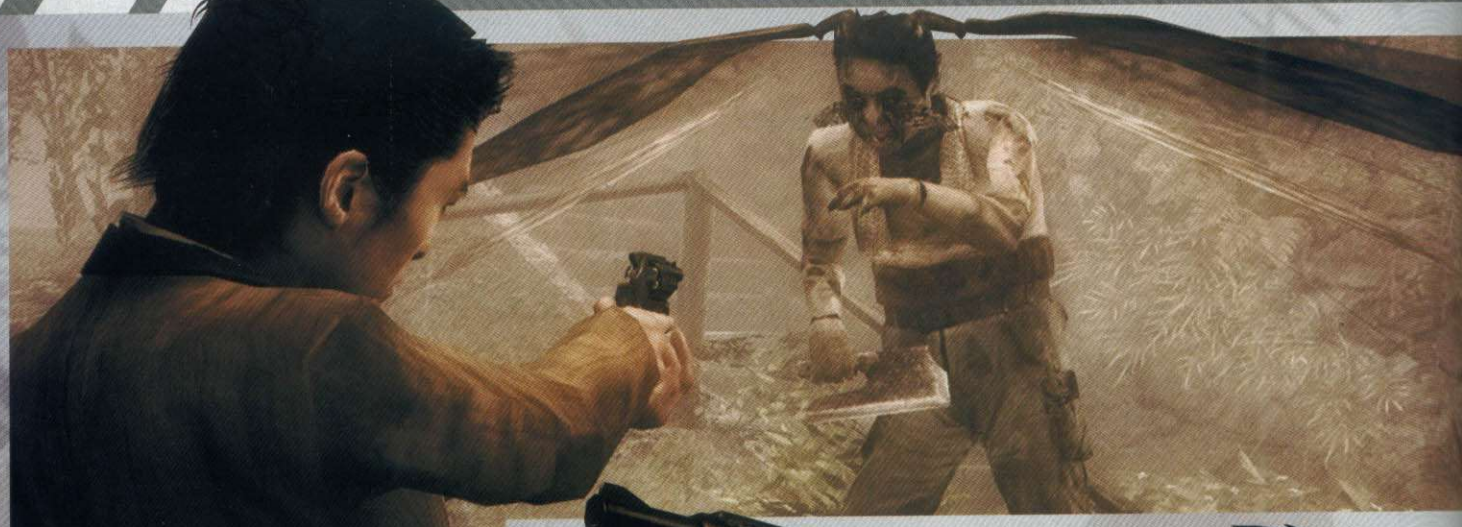
Uma equipe de uma emissora americana resolve seguir até o local em busca de novas informações sobre o estranho acontecimento para uma reportagem especial.

Paralelamente a essa matéria, um jovem chamado Howard Wright pratica montanhismo nos arredores e se vê envolvido na história do vilarejo.

Alternadamente, você conhece um pouco da história de cada um dos personagens do jogo e também os vínculos entre cada um deles.

Cada uma das suas decisões nas missões pode, e vai, influenciar o andamento da história do outro.

Cabe a você fazer as escolhas corretas ou então aceitar nossas sugestões e seguir nosso roteiro especialmente criado para você completar a aventura com 100% de jogo, conquistando todos os extras.



ROTEIRO

» Cuidado até mesmo o japinha com a cara de mais inocente acaba virando o bicho em Siren

EPISÓDIO 1

HOWARD WRIGHT

01. Você começa dentro de uma cabana e assim que coloca os pés do lado de fora uma viatura da polícia cruza seu caminho. Seu primeiro objetivo é escapar do policial, então corra para o lado esquerdo e apague sua lanterna (aperte para cima no direcional). Corra para o lado oposto da estrada e fique abaixado até que o policial volte para a viatura. Acenda a luz da sua lanterna e suba pela trilha em frente à moto.

02. Ao chegar na casa, tente abrir a porta e depois se esconda embaixo da cabana até que o inimigo vá embora. Entre pela janela e se esconda dentro do armário, do lado esquerdo. Espere o guarda sair, vire para a esquerda e saia pela porta dos fundos. Pegue a pá em cima do balde e desça o braço no policial, assim que ele surgir.

EPISÓDIO 2

SAM MONROE

03. Suba a escada do lado esquerdo. Depois da animação, apague sua lanterna e abaixe. Siga pelo lado direito e passe por trás dos carrinhos de minério. Continue pela sombra até encontrar um cano, pegue-o e acabe com a mulher que aparece. Pegue a foice que ela usava, volte até o mineiro, que você deixou para trás, e elimine-o. Pegue a picareta que ele está usando e siga até a cabana. Acerte o trinco e entre.

HOWARD WRIGHT

04. Agora, controlando o rapaz, siga Amana. Ela vai ensinar como fazer para ler a mente das pessoas. Aperte L2 para entrar e L1 ou R1 para mudar de uma mente para a outra. Quando escolher quem você deseja ver, aperte ■.

05. Siga a garota ao redor das casas e suba no telhado. Logo que cair, esconda-se rapidamente no armário do lado esquerdo. Quando o Shibito sair, vire para a esquerda e saia pelos fundos. Encontre Amana e continue seguindo-a.

06. Em frente ao posto, veja o Shibito que está mexendo na bomba de gasolina. Entre pela porta do lado oposto e suba as escadas. Vá até o letreiro e derrube-o. Desça e volte a seguir sua amiga. Lá em cima, entre na cabana e pegue as duas armadilhas. Coloque-a no caminho do inimigo, afaste-se e grite (← no direcional). Assim que ele ouvir, vai correr em sua direção e ficar preso. Aproveite para passar por ele.

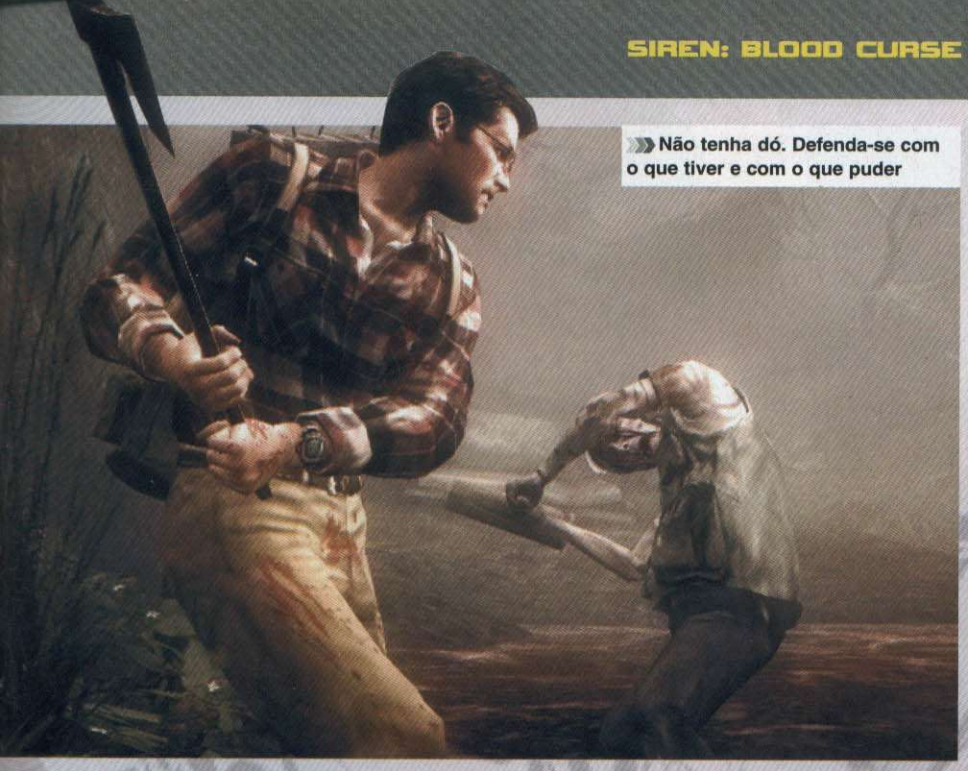
SAM MONROE

07. Dentro da cabana, abra a porta dos fundos e acabe com a mulher. Suba a escada do lado esquerdo e, no túnel, vire para a direita. Uma animação mostra que o túnel está infestado. Volte para o lado esquerdo, apague a lanterna e se aproxime do homem que está de costas. Acerte-o para que ele caia no buraco. Pegue a arma, volte e elimine todos os Shibitos do seu caminho. Siga pelo túnel e vire à direita.

EPISÓDIO 3

BELLA MONROE

08. Saia do quarto onde você está, abaixe e siga para o lado direito. Desça a escada e, no andar de baixo, apague sua lanterna. Entre na sala do lado esquerdo, mas com cuidado, neste local existe uma enfermeira. Espere que o aparelho de sinais vitais pare de fazer barulho, vire para a esquerda e ligue-o novamente. Quando a criatura for verificar o equipamento, passe no meio das baias e siga para a direita do corredor, sempre com a lanterna apagada e sem fazer barulho.



Não tenha dó. Defenda-se com o que tiver e com o que puder

09. Abra a porta e depois de passar feche-a novamente. Desça mais um lance de escada e mantenha a luz da lanterna apagada. Espere a enfermeira entrar em uma sala e atravesse o corredor. Suba a escada, do lado esquerdo, e tente abrir a porta da recepção que está trancada.

10. Desça novamente e localize o incinerador (Incinerator) no mapa. Siga até lá e pegue a chave. Rapidamente, entre no forno e se esconda até que a enfermeira saia. Volte à recepção e use o rádio para pedir ajuda.

11. Saia da recepção e desça a escada do lado esquerdo. Espere a enfermeira entrar na administração e passe direto. Entre na próxima porta à direita e tente abrir a porta do lado oposto. Isso vai fazer a enfermeira levantar e vir na sua direção. Fique abaixado e espere ela passar. Corra e abra outra porta. Suba a escada e passe pelo pequeno vão da porta.

HOWARD WRIGHT

12. Comece pedindo para Miyako esperar por você (→ no direcional). Siga pela esquerda e suba até o portão. Utilize a árvore do lado direito para subir, pegue a arma no chão e desça. Acabe com os inimigos e encontre novamente a garota.

13. Passe a ponte e siga para o lado direito, até chegar no alto, onde existe outra árvore. Passe a segunda ponte, suba na barraca e continue escalando, até chegar ao lado da igreja. Siga até o ponto azul no alto do mapa para escapar do local, porém sempre olhe para trás para ver se sua amiga está por perto.

EPISÓDIO 4

SEIGO SAIGA

14. Do alto da torre, acerte dois inimigos que tentam pegar Sam. Desça com cuidado e acerte todos inimigos. Siga até a cabana onde Sam se escondeu. Suba as escadas e acabe com os inimigos alados. Desça e dê o comando para seu novo companheiro segui-lo. Elimine mais alguns Shibitos, principalmente os que estão armados e suba o morro, até o símbolo no mapa.

HOWARD WRIGHT

15. Assim que a missão começar, acabe com o inimigo que entra na cabana. Aproveite e pegue sua arma. Siga até a próxima cabana e procure a entrada, que fica no chão, atrás da casa. Uma vez lá dentro, abra a porta e saia para o corredor. Entre na porta à esquerda, acabe com o atirador, pegue sua arma e também a chave do banheiro.

16. Suba até o segundo andar e vire à esquerda. Entre no quarto e pegue a chave do relógio em cima da escrivaninha. Vire para o lado esquerdo no corredor e abra a porta. Saia pela janela e

O ANÃO QUE SALTA A 15M DE ALTURA EM UM COPO COM ÁGUA.

INACREDITÁVEL?

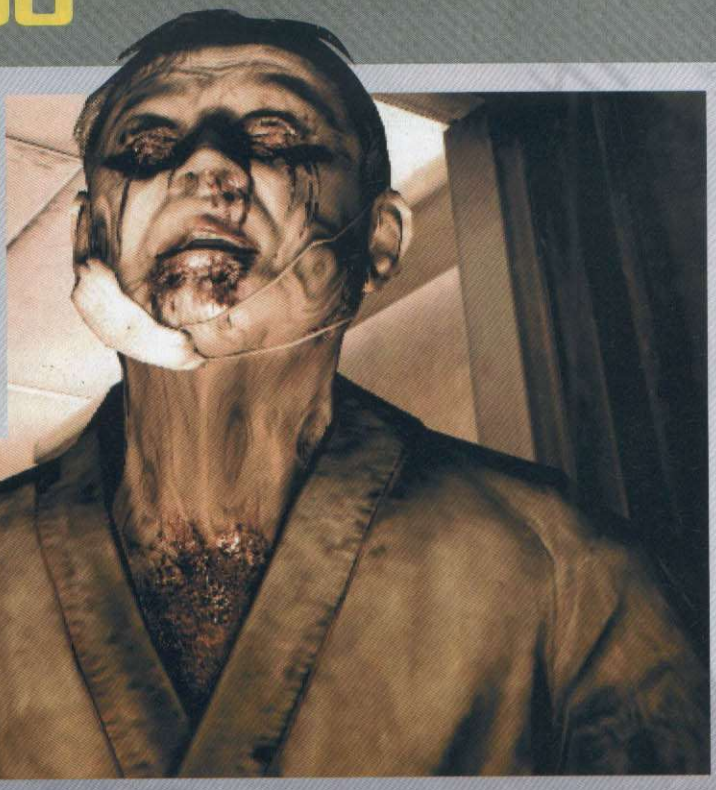
Inacreditável mesmo é o que a J&J faz pra você.

A J&J disponibiliza o produto que você quer com um preço que você não acredita. Consulte.

Tudo em acessórios e assistência técnica.
PlayStation :: X-Box :: Nintendo

J&J imports

www.jejimports.com
51 3559 4322
msn: jejimports@hotmail.com



Apesar da pele bem cuidada, os Shibitos continuam vaidosos e vivem se olhando no espelho

circule pelo telhado da casa. Pule para o outro telhado e siga pelo caminho da esquerda. Desça para a estrada e siga até o símbolo azul do mapa.

EPISÓDIO 5

MELISSA GALE

17. Siga até o fundo da área inicial, suba no muro e logo depois no parapeito, um pouco mais ao alto. Continue em frente e entre pela janela do quarto. Abra a porta,espere a criatura se afastar e desça para o andar mais baixo do hospital. Vire para a esquerda e pegue uma placa para usar como arma, junto à porta transparente.

18. Volte ao corredor e abra a última porta do lado direito. Acabe com o monstro e pegue a chave da porta que dá acesso ao telhado, em cima da cama. Volte às escadas e suba até chegar à porta. Abra e siga até a beirada para ver seus amigos entrando no prédio.

19. Pule no espaço onde a grade está quebrada e siga até a porta. Uma vez dentro, você vai ver um monstro nojento. Pegue o elevador e desça para o porão. Acabe com a enfermeira, pegue o bisturi e acabe com o Shibito aranha que esta na cadeira de rodas. Vá até primeiro andar e siga para a sala com o símbolo azul. Pegue o telefone e ligue 201 para falar com os seus amigos.

AMANA

20. Siga a Shibito mulher até a caverna. Sempre mantenha uma boa distância para não ser pego. Quando chegar à escada na caverna, volte até a entrada, pegue o sinalizador do lado esquerdo e jogue-o dentro do poço, do lado de fora. Entre novamente na casa e esconda-se no armário.

21. Depois que todos os inimigos passarem, volte à caverna e pegue o medalhão e suba. Quando símbolos visuais aparecem na tela, isso significa que ali existe alguma memória do passado. Em frente ao armário que você se escondeu tem uma, vá até lá, aperte L2 e sintonize a memória com o L1 e o R1. O mapa mostrará para onde você deve ir.

22. Volte para o armário e espere toda a turma passar para dentro da caverna. Desça para a cabana mais baixa, entre e esconda-se no armário do lado esquerdo. Espere os inimigos passarem e use a habilidade de Amana para ver as lembranças no local. Saia, vá para o lado direito, entre na nova cabana

23. Desça e continue para a direita até chegar ao portão marcado no mapa (Gateway). Veja a lembrança do lugar e observe os símbolos que aparecem do lado direito da tela. Grave a ordem em que aparecem e siga para Gateway. Use o poder de Amanda nos túmulos até encontrar um dispositivo. Coloque então os símbolos na mesma ordem à direita.

24. Retorne à caverna e use o mesmo método para chegar ao local onde você pegou o medalhão. Lá, coloque os símbolos na ordem que estavam do lado esquerdo. Isso vai liberar o portão em Gateway. Siga até lá.

EPISÓDIO 6

HOWARD WRIGHT

25. Suba a escada do lado esquerdo e, ao chegar no alto, vire à esquerda. Vá para trás do carrinho da mina, aperte e segure o botão ▲. Quando o carrinho começar a descer, pule dentro dele e siga até o fim do trecho. Dentro da cabana, observe que existe um painel que aciona a Siren, mas que você ainda não possui a chave. Desça a escada no local e passe pelo portão para chegar nos trilhos.

26. Corra para a esquerda, desça a escada de mão e continue à esquerda. Quando encontrar um mineiro, apague a lanterna e abaixe-se. Chegue perto e acerte-o pelas costas. Pegue a pá e volte, eliminando todos os monstros. Ao chegar no portão novamente, suba a escada do lado direito. Acerte o inimigo e pegue a arma dele.

BELLA MONROE

27. Essa é a missão mais fácil do jogo. A pequena

Bella, porém, não possui armas e você não pode enfrentar os inimigos. Por essa razão, vire à direita e comece a descer o morro. Mesmo se um inimigo avistar a garota, não pare e continue descendo. Até chegar ao ponto azul do mapa.

28. Passe por baixo da árvore e vire para a direita, caso queira se esconder na cabana. Volte e continue descendo o morro, até chegar ao portão de metal que está aberto. Vire para ao lado direito e suba até a igreja.

EPISÓDIO 7

HOWARD WRIGHT

29. Comece preparado para ser atacado por um velho. Acerte-o com um tiro e pegue o machado. Siga para o lado direito, por trás da cabana, para escapar do atirador. Suba a escada e acerte-o. Volte para a estrada e siga até a cabana.

30. Destrua as madeiras que impedem que você entre na cabana. Para não chamar a atenção, espere um trovão e acerte as madeiras com o machado. Entre e acabe com o Shibito. Suba a escada e elimine mais um monstro. Continue em frente, pelos telhados, e entre na próxima cabana. Atravesse até o outro lado e desça.

31. Com cuidado, siga pelo lado direito para não ser pego em uma armadilha. Dê a volta na casa para acertar o Shibito cérebro. Assim você espanta todos os shibitos voadores. Siga pela estrada para chegar à próxima área. Vire para a esquerda e acione o toldo do prédio sem ser alvejado pelo atirador. Suba no telhado do prédio e derrube o maldito Shibito. Volte ao chão e siga até o fim da rua. Suba nos caixotes e entre na casa.

HOWARD WRIGHT

32. Dê a volta e entre no ônibus. Pegue a chave de boca que está do lado direito e elimine o Shibito aranha. Siga em frente e mais um monstro aparece. Entre na porta do lado direito e suba nos latões de óleo até chegar à parte mais alta. Elimine mais um monstro e siga até o carro.

33. Entre na porta do lado esquerdo, siga em frente e suba pela escada de mão. No andar de cima, passe por outra porta e empurre a máquina de refrigerante para evitar que novos inimigos apareçam. Continue em frente e, antes de subir, pegue o pé-de-cabra. Suba mais uma escada.

34. Desça e circule pela nova área, acabe com os três Shibitos aranha e chegue perto do gigante Shibito verme. Não é possível eliminá-lo, mas nem é necessário: deixe que ele te veja e saia correndo, dando a volta na área. Quando voltar ao ponto onde você o encontrou, vire para a esquerda e suba a escada para a torre.

35. Uma animação aparece e você é derrubado. Repita o processo para subir novamente na torre. Ao chegar lá em cima, pule para o telhado em frente e desça até a cabana, que está trancada. Acerte o cadeado algumas vezes com o pé-de-cabra para conseguir entrar.

Se um Shibito por acaso agarrar você, comece a sacudir o seu controle feito um louco

EPISÓDIO 8

SOL JACKSON

36. Desça a escada e encontre-se com Sam. Siga em frente e derrube o inimigo. Pegue a pá dele e continue em frente. Um atirador vai cruzar o seu caminho. Volte e se esconda na bifurcação. Quando ele aparecer, desça a porrada na cabeça dele e roube a arma. Continue em frente e acerte a mulher que está do outro lado. Vá até o final do corredor e suba a escada. Do lado direito existe um elevador que está sem energia.

37. Controlando Sam, você deve apagar a sua lanterna e se abaixar. Aproxime-se do operário e acerte vários golpes até que ele solte o cano que está usando. Pegue o instrumento e ligue o elevador. Novamente com Jackson, use o elevador para subir. Vire para a direita e, nos trilhos, elimine o atirador para se encontrar com Sam.

MELISSA GALE

38. Saia do quarto e suba até o telhado. Escale as caixas e, no alto, junto ao encanamento, gire a válvula. Volte para dentro do hospital e desça. Acerte várias vezes a enfermeira e pegue o bisturi.

39. Desça dois andares, tomando cuidado com todas as enfermeiras no caminho. Siga até a sala indicada no mapa e acabe com mais uma enfermeira. Tente passar pela porta automática, mas ela não funcionará. Desça mais um andar de escada, elimine outra enfermeira e vire para a direita. Reestabeleça a energia.

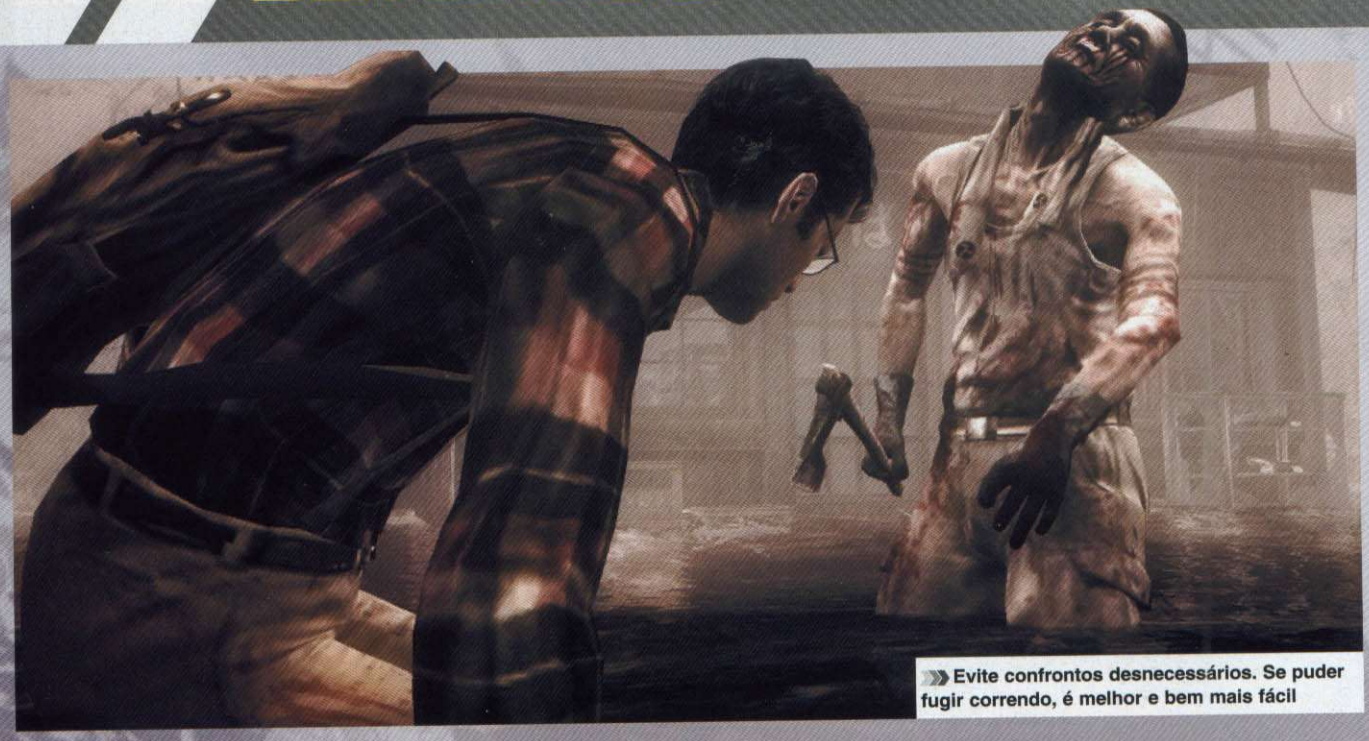
40. Suba dois níveis e acabe com o Jackson. Desça até o porão e entre na sala com os armários para encontrar Bella. Volte até o primeiro andar e tente passar pela porta de vidro. Suba até o segundo andar e entre no quarto 203. Pule a janela e desça até a entrada do hospital.

41. Tire a placa, suba até o segundo andar e pegue Bella. Desça até o primeiro andar, saia do hospital e passe pelo portão do lado direito.

EPISÓDIO 9

MELISSA GALE

42. Vire à esquerda da igreja e siga até o fundo.



Evite confrontos desnecessários. Se puder fugir correndo, é melhor e bem mais fácil

Desça um nível e pegue a arma. Continue descendo e passe pela ponte. Corra abaixada para passar pelo atirador e elimine o Shibito.

43. Continue descendo pelo vale rumo ao Iron Gate. Em uma das escaladas Bella fica para trás e você é obrigado a voltar e apertar ✖ para dar a mão para a garota subir.

44. Assim que passar o portão elimine os dois Shibitos. Continue descendo até que uma animação mostra Bella ficando presa embaixo de uma árvore e o Shibito verme vindo atrás de vocês. Assim que retomar o controle de Melissa, derrube o primeiro barril de óleo. Siga na direção do Shibito e acerte-o três vezes antes que ele pegue Bella. Isso vai chamar a atenção dele, que vai passar a perseguir você.

45. Derrube os outros dois barris do local e outra animação mostra que o monstro pega você. Rapidamente a cena volta para o seu controle e você deve apertar ✖ para colocar fogo em tudo.

SEIGO SAIGA

46. Você começa no alto da torre. Acerte Jackson que está tentando pegar Bella. Depois acerte mais dois Shibitos que cruzam o caminho dela, um deles é um voador. Desça da torre e siga até o Shop, elimine três Shibitos para facilitar a vida da Bella. Dois no chão e um voador.

47. Ao entrar no shop Bella vai correr, atravesse a rua e acerte os Shibitos voadores que tentam pegar a garota. Quando a barra estiver limpa entre na casa e suba até o segundo andar, abra o armário e pegue a chave.

48. Siga até o ponto assinalado no mapa (Workshop) e use a chave para entrar. Verifique a estante do lado direito para encontrar um livro.

EPISÓDIO 10

BELLA MONROE

49. Você começa dentro do armário. Espere que a primeira mulher saia do quarto e sintonize a mente do homem. Espere até ele subir pelas escadas e saia do armário. Suba as escadas, entre no quarto do lado direito e se esconda no guarda-roupa.

50. Ainda acompanhando a mente do homem, você vai ver ele entrar no quarto onde você está e deixar uma chave em cima da escrivaninha. Quando ele descer as escadas, saia do armário e pegue a chave. Atravesse o corredor e abra a porta do lado oposto.

51. Abaixe e ande devagar por esse quarto, pois tem um Shibito dormindo aí. Saia pela janela e desça do telhado. Olhe o seu mapa e siga para o ponto marcado. Ao descer as escadas, Melissa, a

mãe da garota, vai aparecer transformada. Volte correndo e dê a volta na casa. Acompanhe a mente de Melissa e quando ela estiver distante, corra novamente, até o portão e mantenha o botão ▲ para abri-lo. Corra pela estrada rapidamente.

HOWARD WRIGHT

52. Siga para o lado esquerdo e suba na árvore. No alto pegue a arma e continue em frente para descer. Vire para o lado direito e em seguida para o esquerdo até chegar à cabana. Acabe com todos inimigos do local e abra a porta da cabana para reencontrar sua amiga.

53. Siga as escadas e vire para o lado direito. Quando estiver com a sua companheira aperte o botão ✖ para destruir a primeira pedra. Desça e pegue o caminho da direita. Ao chegar na árvore, passe pela ponte do lado esquerdo e suba pela cabana. Contorne a igreja e destrua a segunda pedra.

54. Continue rumo ao alto do mapa até chegar ao local da terceira pedra. Depois de destruí-la, pegue o caminho da direita e vire mais uma vez para a direita. Desligue a válvula para conseguir entrar no vão onde antes era um riacho.

55. Desça até o começo da fase, em frente à cabana, onde você reencontrou sua amiga. Siga para a ponte do local e desça para o riacho, que agora está vazio. Siga até o final do caminho e destrua a quarta, e última, pedra. Pronto missão cumprida.

www.GameOne.com.br

Vídeo Games e Informática

PLAYSTATION 3

XBOX 360

GAME CUBE

PS2

Wii

DS

PSP

Assistência Técnica Especializada:

XBOX 360 Playstation PC

Até 10x s/ juros* Até 6x s/ juros*

*Crédito sujeito a aprovação.

Informações ou Encommendas:

(19) 2122-5252

Entregamos para todo Brasil. SEDEX Av. Barão de Itapura, 1647 • Campinas • SP

SITE 100% SEGURO

EPISÓDIO 11

SEIGO SAIGA

56. Siga pelo trilho do trem e elimine a enfermeira. No fim do túnel, vire para o lado esquerdo e acerte o atirador do outro lado do morro. Desça a escada do lado esquerdo.

57. Entre na cabana e tente ativar a energia. Desça a escada do outro lado e passe pelo portão. Acerte o mineiro e continue em frente. Pegue o fusível dentro da caixa azul e volte. Uma parte do teto vai ceder e você não pode voltar pelo mesmo caminho.

58. Pule no buraco do lado direito e vire para a direita. Suba a primeira escada à esquerda e passe pelo portão também à esquerda. Acerte mais uma vez a enfermeira e coloque o fusível na máquina. Ligue a energia e desça para os trilhos novamente.

59. Vire para a esquerda e desça na primeira escada à esquerda. Aperte o botão do elevador e ele vai despencar. Desça pelo vão que ele deixou e vire para a direita. Siga até o final do corredor e pegue o objeto do lado direito. Corra do Shibito verme e suba a escada do lado direito.

60. Chame o elevador e assim que ele chegar, aperte o botão para subir. Você está preso no elevador e um zumbi do lado de fora vai cortar o cadeado com um alicate. Logo que ele abrir o portão, meta chumbo nele. Vire para o lado direito e suba até a sala do fusível.

61. Siga abaixado e suba pela escada do lado direito. Passe abaixado e saia pela outra escada. Suba até os trilhos e elimine o Shibito com a arma. Siga até o final do corredor e desça pelo elevador do lado esquerdo.

62. Agora você precisa encontrar a enfermeira maluca e fincar uma estaca no coração dela. Infelizmente a localização dela não é fixa e você

OS ARQUIVOS SECRETOS

Além dos 20 arquivos que são liberados durante a história, existem também outros 30 arquivos secretos que contam um pouco mais sobre esta bizarra vila. Alguns destes itens você só encontra em lugares determinados, outros realizando certas ações em momentos específicos do jogo. Saiba a localização de cada um destes arquivos secretos e complete 100% do jogo.

04 - Ep-01 - Cap.02
Quando o guarda estiver sob a luz em frente à moto, acerte-o por trás, com uma garrafada na cabeça dele.

08 - Ep-02 - Cap.02
Suba a escada do prédio, depois de eliminar a mulher e pegue-o do lado direito da torre.

09 - Ep-02 - Cap.04
Siga pela esquerda e suba na torre, logo no começo do capítulo. Pegue o arquivo no alto.

10 - Ep. 02 - Cap. 06
Nos trilhos, puxe a alavanca. Suba e empurre o carrinho. Entre na sala que teve as grades destruídas.

12 - Ep. 03 - Cap. 02
Suba no terceiro andar do hospital. Ative a máquina e espere a enfermeira passar. Corra e entre no escritório.

15 - Ep. 03 - Cap. 04
Siga até a cabana (Dilapidated Shed) e suba na primeira pedra do lado direito. Examine a casa.

18 - Ep. 04 - Cap. 02
Siga até a Karibna Noodle Shop. Procure pelo arquivo na primeira sala, que está submersa.

19 - Ep. 04 - Cap. 04
Pegue a chave na cabana do começo da fase. Entre na outra casa e abra o banheiro.

20 - Ep. 05 - Cap. 02
Vá até a sala lateral do hospital, onde todas paredes estão com sangue. Pegue o notebook.

22 - Ep. 05 - Cap. 02
Vá até a sala lateral do hospital, onde as paredes estão ensangüentadas. Pegue o notebook.

23 - Ep. 05 - Cap. 04
Procure na área da "Gateway". Esse arquivo muda de lugar de um jogo para o outro.

25 - Ep. 06 - Cap. 02
Vá ao segundo andar dos túneis e pegue a chave da sirene. Volte e ligue a sirene. Desça aos túneis.

27 - Ep. 06 - Cap. 04
Vá ao episódio 03, capítulo 04 e desligue a válvula de água. Com Bella, siga até a ponte e o vão que era o rio.

28 - Ep. 07 - Cap. 02
No episódio 04, cap 02. Vá até a cabana e atire no cinzeiro. Pegue o arquivo na área do Shibito cérebro.

29 - Ep. 07 - Cap. 04
No episódio 02, cap. 02 disque 508 no telefone. Isso vai liberar uma porta. Siga até lá e pegue a arma.

31 - Ep. 08 - Cap. 02
Faça o capitulo até o final e entre na sala com grades para pegar o arquivo escondido por lá.

32 - Ep. 08 - Cap. 04
No hospital, depois de encontrar Bella, mande que a garota se esconda na sala do forno.

34 - Ep. 09 - Cap. 02
Esse arquivo muda de lugar de uma jogada para a outra. Normalmente está perto do "Iron Gate".

vai precisar rodar um pouco pelos trilhos para encontrá-la. Continue em frente até chegar a Storage Room e desça pelo elevador B. Suba a escada deste local e siga em frente até encontrar um vão na parede, passe por ele.

Esses ferimentos não são frutos de um dia de trabalho

HOWARD WRIGHT

63. Siga para o lado esquerdo e passe perto da árvore. Pegue um cano de metal embaixo da escada e acabe com o Shibito voador. Volte para a estrada e siga até a cabana no final da rua. Examine o buraco na parede para que Bella entre. Vá até a porta do barraco e derrube todas as madeiras que obstruem a entrada.

64. Abra a porta e reencontre Bella. Peça para que ela siga você e vá até o final do corredor. Suba um andar e entre novamente na porta no final do corredor. Acabe com o monstro no telhado e atravesse até o outro lado. Abra a porta e examine o armário para que Bella se esconda.

65. Volte ao telhado e, desta vez, siga para a esquerda. Entre na nova cabana e vire à esquerda para pegar a garota. No próximo corredor, grite para chamar a atenção do inimigo e acabe com ele. Siga até o final do corredor e feche a porta assim que Bella entrar no quarto. Peça para que ela espere você ali, saia pela outra porta e feche-a também.

66. Desça e siga para a esquerda, entre na cabana e acabe com os inimigos do local. Saia e feche a porta. Siga para o lado direito e passe abaixado pela ponte. Vire para a esquerda e passe com a lanterna apagada por trás da carroça. Vire a manivela para abrir o toldo e suba pelos barris do lado esquerdo. Acerte o Shibito no telhado.

67. Desça e busque Bella. Passe a ponte novamente e siga até o final da rua. Escale a parede e, ao chegar no telhado, dê a mão para a garota subir. Entre na sacada da cabana.

35 - Ep. 09 - Cap. 02
Bella pega logo no começo da fase, no chão. Antes de fugir com a sua mãe para o confronto com o monstro.

36 - Ep. 09 - Cap. 04
Assim que você cai do telhado dentro de uma cabana. Olhe ao redor e encontre o livro de fotos.

37 - Ep. 09 - Cap. 04
Basta seguir até o final da missão e você encontrará o livro. Não se preocupe com esse arquivo.

38 - Ep. 10 - Cap. 02
Entre no quarto que tem um violão e pegue o arquivo em cima da escrivaninha. Cuidado com a Shibito.

39 - Ep. 10 - Cap. 02
No mesmo quarto do arquivo anterior, na escrivaninha do lado do violão. Tenha cuidado.

40 - Ep. 10 - Cap. 02
Saia da casa, vá para cabana ao lado e pegue a chave do closet. Toque a campainha e entre pela cozinha.

41 - Ep. 10 - Cap. 02
Saia novamente da casa e toque a campainha. Entre e siga até o banheiro e pegue o arquivo.

42 - Ep. 12 - Cap. 02
Saia novamente da casa e toque a campainha. Entre e siga até o banheiro e pegue o arquivo.

43 - Ep. 12 - Cap. 02
Saia novamente da casa e toque a campainha. Entre e siga até o banheiro e pegue o arquivo.

45 - Ep. 12 - Cap. 02
Saia novamente da casa e toque a campainha. Entre e siga até o banheiro e pegue o arquivo.

47 - Ep. 12 - Cap. 02
Saia novamente da casa e toque a campainha. Entre e siga até o banheiro e pegue o arquivo.

48 - Ep. 12 - Cap. 02
Saia novamente da casa e toque a campainha. Entre e siga até o banheiro e pegue o arquivo.

EPISÓDIO 12

SAM MONROE

68. Dê a volta e entre no ônibus. Ao sair, vire para a direita e pegue a ferramenta. Siga em frente e vire à esquerda: o monstro vai aparecer. Ignore-o e entre pela porta do lado direito. Suba no barril de óleo e, em seguida, nos telhados. Desça rapidamente e use o ▲ para abrir a porta. Vire para a direita e suba a escada de mão.

Bella é frágil e não consegue usar armas, o melhor é se esconder

69. Vire para a esquerda, passe pelo corredor estreito e empurre a máquina de refrigerante para fechar a porta. Continue pelos corredores, vire novamente à esquerda. Pegue o pé-de-cabra junto à escada e suba. No alto da torre, pule para os telhados. Pegue as antenas e jogue no Shibito verme. Quando você acertar três antenas, o monstro vai ter o fim que merece.

70. Bella está em perigo: pegue a arma que cai perto de você e suba na torre do lado direito. Acerte todos inimigos que sobem perto de Bella. De uma hora para outra, outros inimigos aparecem ao seu lado. Tome cuidado e acerte todos.

HOWARD WRIGHT

71. Seigo aparece e joga uma caixa para você. Acerte-o três vezes para continuar no jogo. Agora Seigo vai atacar você com uma espada. Corra para abrir distância sobre ele e quando virar, acerte mais três tiros certeiros.

72. Agora que você está com o "cubo mágico", espere que Seigo corra na sua direção em linha reta e aperte L1 + R1 para criar uma torre de fogo azul e colocar um fim no doutor maluco.

73. Hora da batalha final. Comece usando o L2 para conseguir ver a chama vermelha. Siga na direção do monstro e use novamente o L2 para ver a visão real na parte direita da sua tela. Aperte L1 + R1 para fazer o fogo azul aparecer. Quando o monstro for atingido, aperte ■ para fazer uma onda que vai acertá-lo em cheio.

74. Repita o processo umas cinco vezes, até que ele fique em pedaços no chão. Corra na direção dele e aperte L1 quando estiver pertinho para mandar o monstrengo para o inferno. Agora é só curtir o final maluco, e para quem deseja mais, basta começar o jogo usando o mesmo save e jogar o Time Atack.

ARMAS

Nada de ficar usando só canos e armas de fogo contra os inimigos. Siren possui uma lista com 50 artefatos que podem se transformar em armas letais. Confira a localização de todas as armas e saia com tudo para cima dos Shibitos:

01. Wrench - Na segunda parte do sétimo episódio, depois de passar pelo ônibus.
02. Hand Rake - No local onde Bella fica com a perna presa, no nono episódio.
03. Iron Poker - Você começa a segunda parte do quarto episódio com essa arma.
04. Ashtray - Na sala do atirador, na cabana do quarto episódio.
05. Parking Sign - No andar térreo do hospital, no quinto episódio.
06. Frying Pan - Em cima do fogão, na cozinha, do quarto episódio.
07. Alto Recorder - Acabe com a mulher, no segundo andar da cabana do quarto episódio.
08. Mattress Beater - Na saída da casa, no segundo andar, quarto episódio.
09. Hot Water Pot - Na sala de estar, na cabana do quarto episódio.
10. Nail Hammer - No oitavo episódio, pegue-o junto ao corpo da mulher que você elimina.
11. Firewood - Logo no começo do episódio 4, capítulo 4, perto da porta do banheiro.
12. Water Ladle - Depois de passar pelo Iron Gate no episódio 9.
13. Bowling Trophy - Na sala do atirador, na cabana do quarto episódio.
14. Umbrella - Na barraca de equipamentos, no final do terceiro episódio.
15. Hand Sickle - Da mão da mulher, no final da primeira parte do segundo episódio.
16. Brush Hatchet - Na barraca de equipamentos, no final da missão com Howard no terceiro episódio.
17. Hacksaw - Na barraca de equipamentos, no final da missão com Howard no terceiro episódio.
18. Froe Axe - Depois de derrubar a primeira árvore na missão com Howard no terceiro episódio.
19. Noodle Cleaver - No episódio 5, capítulo 4. Na cozinha do Karibna Noodle Shop.
20. Scalpel - Junto a enfermeira que carrega o Shibito aranha, no quinto episódio.
21. Kitchen Knife - Na cozinha da casa do quarto episódio.
22. Dagger - Na cabana, na segunda parte do sétimo episódio.
23. Mining Pick - Elimine o mineiro do começo do segundo episódio.
24. Metal Pipe - Depois de passar escondido pelo mineiro no começo do segundo episódio.
25. Shovel - Depois de sair da casa, em cima do balde.
26. Garden Hoe - Na barraca de equipamentos no final da missão com Howard no terceiro episódio.
27. Garden Fork - Na barraca de equipamentos, no final da missão com Howard no terceiro episódio.
28. Crowbar - Pegue de um dos Shibitos no quarto episódio.
29. Sledgehammer - Pegue do primeiro inimigo da segunda parte do quarto episódio.
30. Video Camera - No oitavo episódio, dois níveis abaixo do andar inicial.
31. Mallet - No episódio 4, capítulo 4. Acerte o Shibito dentro da Karibna Noodle Shop.
32. Walking Crutch - No episódio 7, capítulo 2, acerte quatro Shibitos no alto do telhado.
33. Bolt Cutters - Depois que o zumbi abre o portão do elevador para você, no episódio 11.
34. White Guitar - Dentro do quarto, no segundo andar da casa do quarto episódio.
35. Scytle - No episódio 9, capítulo 4. Mate Jackson no começo do capítulo.
36. Homuranagi - Termine o jogo.
37. Splitting Axe - Acabe com o velho no começo do episódio 7.
38. Broadaxe - Pegue de um dos Shibitos no quarto episódio.
39. Sake Bottle - No ponto de ônibus perto do final da rua, no episódio 1.
40. Beer Bottle - No segundo andar do galpão do posto de gasolina.
41. Chamber Pot - No primeiro andar do hospital, no oitavo episódio.
42. Fluorescent Bulb - Desça até o porão do hospital, no oitavo episódio.
43. Whisky Bottle - No primeiro andar do hospital no oitavo episódio.
44. .38 Caliber Handgun - Na terceira parte do segundo episódio, derrube o homem no elevador.
45. Double-barreled Shotgun - Você começa o quarto episódio com essa arma.
46. Sawed-off Shotgun - Você começa o sétimo episódio com essa arma.
47. Hunting Rifle - No sétimo episódio, acabe com o inimigo no alto da primeira cabana.
48. Hunting Trap - No final da segunda parte do segundo episódio. Dentro da cabana.
49. Signal Flare - Depois de descer da torre do quarto episódio, junto a cabana.
50. Uryen - Termine o jogo.

PLAY GAMES

www.mdgamesps2.com.br

- 1 PLAYSTATION 2 NOVO
- 2 CONTROLES ORIGINAIS
- 1 ANO DE GARANTIA TOTAL

POR APENAS
R$ 520,00
PROMOÇÃO LIMITADA

3333-7925
3331-7286

X-BOX 360 PREMIUM ou HALO
COM 2 CONTROLES HD 20 GB
A PARTIR DE
R$ 1.450,00

PLAYSTATION 3 40 GB
+ 1 jogo
R$ 1.400,00

NINTENDO Wii
C/ 2 CONTROLES
A PARTIR DE
R$ 1.300,00

ASSISTÊNCIA TÉCNICA PRÓPRIA
ACESSÓRIOS EM GERAL

SONY PSP
R$ 700,00

1 DS + 1 jogo
R$ 580,00

D'Games

- Assistência Técnica Especializada.
- Aceitamos seu Vídeo Game como forma de pagamento

Nintendo Wii
R$ 950,00

PLAYSTATION 3
R$ 1150,00

XBOX 360
Consulte

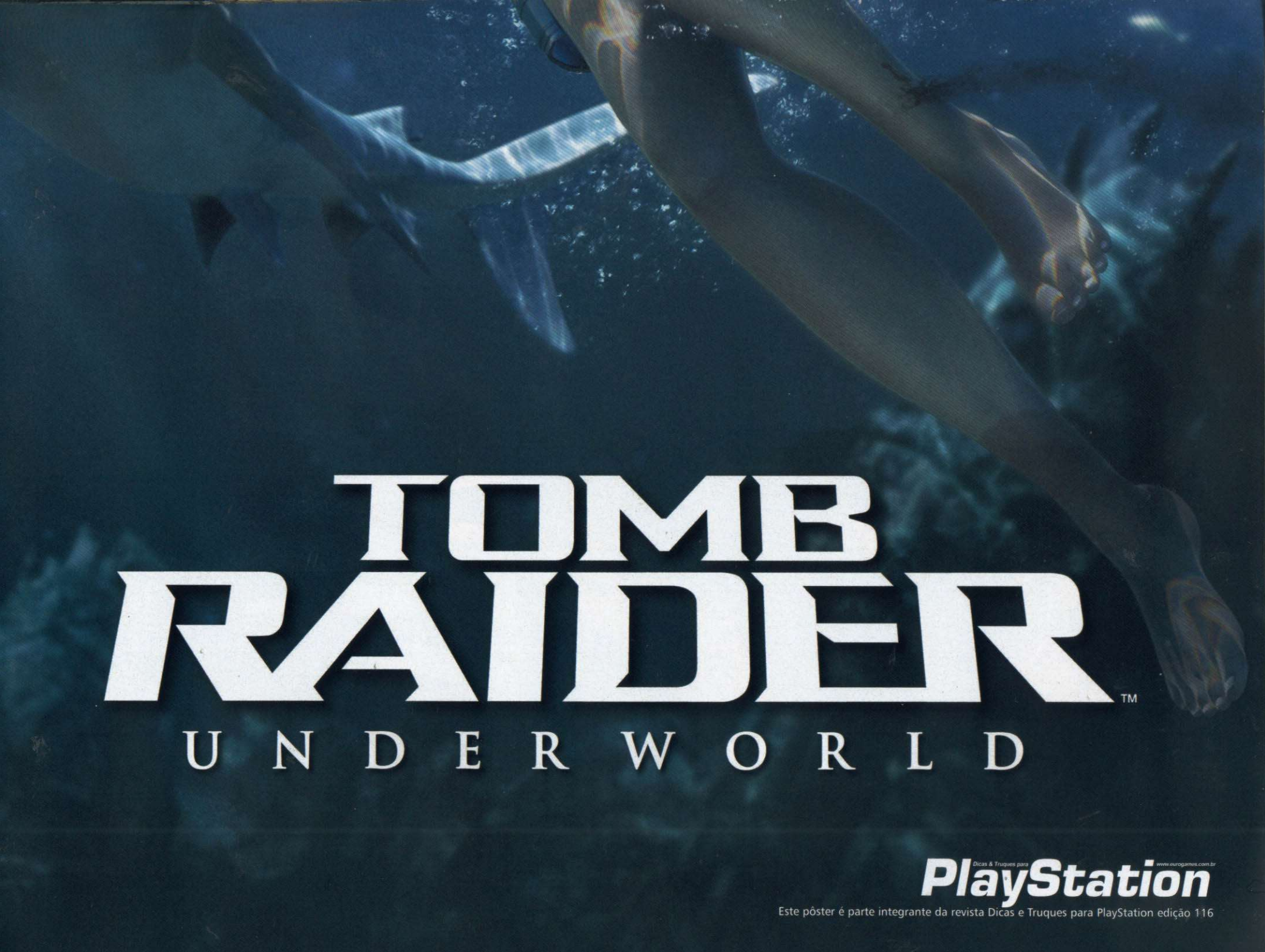
Promoção 1
PS2 Slim
R$ 370,00
(somente à vista)
2 controles
10 jogos + brinde
3 anos de garantia

Promoção 2
PS2 Slim
R$ 450,00
(somente à vista)
2 controles
1 memory card
10 jogos
3 anos de garantia
1 bolsa + brinde

Shopping JK
Rua Santa Ifigênia, 180 - Lj. 2
Santa Ifigênia - São Paulo - SP
Tel.: 3229-8946

Shopping São Paulo
Rua Santa Ifigênia, 364 - Lj. 1 e 2
Santa Ifigênia - São Paulo - SP
Tel.: 3224-0296

Shopping JK
Rua Santa Ifigênia, 180 - Lj.
Santa Ifigênia - São Paulo -
Tel.: 3326-0765



Dicas & Truques para PlayStation
www.eurogames.com.br
Este pôster é parte integrante da revista Dicas e Truques para PlayStation edição 116

GAROTA PLAY

SETEMBRO 2008

LARA CRO

TOMB RAID

Fotógrafo: Nelson Alves
Modelo: Lucila Siclaco, 24 anos
Maquiagem: Israel Escobar
Produção: Gabriela Isgroi e Aida Lima
Acessórios: A Caserna, tel: (11) 3229-7978

Dicas & Truques para PlayStation
www.eurogames.com.br

FT
DER

MDG
MUNDO DOS GAMES

A maior garantia do Brasil

PlayStation 2 / PlayStation 3 e PC

de R$ 299,00

por R$ 149,90 á vista

PlayStation 2 / Xbox / GameCube e PC

de R$ 199,00

por R$ 99,90 á vista

PlayStation 2 e PC

de R$ 99,00

por R$ 49,90 á vista

Guitarra
para Playstation 2
R$ 99,00
á vista (em dinheiro)

Nintendo Wii
R$ 999,00
á vista (em dinheiro)
1 ano de garantia

PlayStation 3
R$ 1299,00
á vista (em dinheiro)
1 ano de garantia

PlayStation 2
R$ 349,00
á vista (em dinheiro)

Sony PSP
R$ 499,00
á vista (em dinheiro)
1 ano de garantia

Nintendo DS
R$ 499,00
á vista (em dinheiro)
1 ano de garantia

Seu PlayStation 2 pode ser trocado por um novo depois de um ano! (consulte)

PlayStation 2 com 2 anos de garantia!

Shopping Silvio Romero Plaza - R.: Coelho Lisboa, 334 - Loja 6 -Tatuapé SP/SP (11) 2225-3020

Shopping D - Av.: Cruzeiro do Sul, 1100 - 2º piso - Loja 2043 SP/SP (11) 3311-8617 / (11) 3311-8986

Shopping ABC Plaza - Av.: Industrial, 600 - Loja 122 - Santo André - SP (11) 4427-4165 / (11) 4427-4922

NOVA LOJA! Centro Empresarial do Aço - Av.: do Café, 277 - Loja 01 - Jabaquara - SP/SP (Metrô Conceição) (11) 5070-7671

SAC (11) 2227-3000 www.mundodosgames.net

imagens meramente ilustrativas / promoção expressa em reais com preço válido para pagamento em dinheiro / preços válidos enquanto durarem os estoques

Review por Fábio Santana Detonado por Nelson Alves Jr

GRAN TU

AVALIAÇÃO D&T

PS2

Gráficos: ★★★★★
Controle: ★★★★★
Áudio: ★★★★★
Replay: ★★★★★
Acabamento: ★★★★☆

NOTA FINAL 9,0

EXCELENTE

→Produtora: Sony →Distribuidora: Sony →Console: PS2 →Gênero: Corrida

Quase quatro anos e uma geração depois, GT4 ainda é o jogo de corrida mais completo do mercado

AVALIAÇÃO DO GÊNERO

CORRIDA

Simulação: ★★★★☆
Sistema de Danos: não existe
Inteligência Artificial: ★★★★★
Ajustes Técnicos: ★★★★☆
Pistas/Carros: ★★★★★

NÍVEIS DE EMPOLGAÇÃO

A As coisas começam a complicar quando você parte para as licenças I e S, principalmente se almejar o ouro em cada prova.

B Só uma vontade inquebrantável pode vencer o modo de missões: ultrapassagens improváveis e voltas impossíveis pedem técnicas profissionais e nervos de aço.

C Completar as corridas Endurance, principalmente as três provas de 24 horas, no A-Spec (ou seja, no braço) é uma prova mais de resistência física e psicológica que de habilidade.

Numa figura de linguagem bem apropriada para sua natureza, se *Gran Turismo* fosse um automóvel, ele seria um muscle car dos anos 1970. Ele almeja potência, geralmente em detrimento de outros aspectos, e não há episódio que ilustre melhor este símile que *GT4*. A obra máxima do obcecado Kazunori Yamauchi e sua equipe Polyphony Digital realizou proezas que não foram igualadas pelos muitos jogos excelentes que o sucederam, mesmo nos consoles da nova geração. Ao mesmo tempo, possui calcanhares-de-aquiles que outros títulos muito menos competentes superaram. Mas é justamente essa mistura que define sua personalidade forte e sua relação de amor e ódio com os amantes do automobilismo digital.

LEGADO CUMULATIVO

Cada iteração de Gran Turismo é uma superposição de camadas em que novos recursos se somam aos oferecimentos do jogo anterior – se nem sempre em volume, como de *GT2* para *GT3*, ao menos em possibilidades e tecnologia. O terceiro jogo já havia tido o mérito de transportar a franquia uma geração adiante. *GT4* foi a consolidação da série no PlayStation 2 e, de certa forma, do próprio console. Por mais que depois dele tenha havido outros milagres de hardware como *Shadow of the Colossus*, *Final Fantasy XII* e *God of War II*, nenhum outro primou tanto pelo fotorrealismo e nem foi capaz de dar saída em 1080i de resolução. Igualmente, jogo algum pareceu tão grande dentro das limitações do padrão sonoro Dolby Pro-Logic II.

E com um ciclo de quatro anos após a finalização de *GT3*, a equipe pôde amontoar o volume que tanta falta fez à estréia da série no PS2. O acervo de 750 veículos cobre 116 anos de história dos automóveis (e ainda ousa imaginar um bólido de 2022) e representa 80 fabricantes do mundo todo. Pistas são mais de 50 entre autódromos reais, circuitos de rua, traçados originais, pistas de rali e de testes. Entre elas, duas sobressaem-se: o Circuit de la Sarthe, cenário das 24 Horas de Le Mans, e a lendária Nürburgring Nordschleife, na sua configuração de 20,83 km de extensão.

RISMO 4

A variedade proporcionada é rivalizada por poucos. Queira você cortar o ar com um supercarro como o Nissan R89C, ou levantar poeira no Grand Canyon a bordo de um Toyota Celica, ou apenas passear pelas ruas de Mônaco eu seu Vectra, *GT4* tem o carro e o cenário ideais para você.

O caráter de simulador é levado às últimas conseqüências. O modelo de física complexo é o mínimo que se espera de um GT. O jogo, claro, vai além: suas pistas foram recriadas com precisão milimétrica através de dados topográficos reais e com texturas reproduzidas a partir de fotos. Mais: cada metro de superfície foi simulado, com ondulações traduzidas em vibrações no controle. Melhor: inspirou a fabricação do volante mais avançado de então, o Driving Force Pro da Logitech, ainda hoje um dos melhores disponíveis no mercado.

E não somente o necessário é superlativo em *GT4*, como também a dedicação ao supérfluo. Pouquíssimas pessoas no mundo desfrutaram do suporte a tela de jogo com seis monitores, por exemplo. Ou puderam montar uma LAN party com seis consoles interconectados. Ou imprimiram seus retratos do Photo Mode em uma impressora Epson conectada diretamente à entrada USB do PS2. Mas as opções estão lá para quem puder usufruir delas.

IMPERFEIÇÕES TRADICIONAIS

Ainda não foi no quarto jogo, porém, que a visão de Kazunori Yamauchi se realizou por completo. O prometido componente online foi cortado da versão final e só veio se materializar em *GT5 Prologue*, já no PS3 (embora posteriormente tenha sido lançada no Japão uma versão de testes limitadíssima chamada GT4 Online Test Version). Também a modelagem de danos teve de esperar pela posteridade, assim como o sonho de controlar Ferraris (já remediado em GT5P), Porsches e Lamborghinis. A falha mais criticada, porém, é a quase nulidade de inteligência artificial. Em corridas contra o computador, os adversários fazem pouco mais que seguir uma linha pré-estabelecida, como se corressem em trilhos. Não há um comportamento adaptativo, estratégia dinâmica ou traços de direção agressiva ou defensiva.

QUESTÃO DE IDENTIDADE

Gran Turismo 4 tem um blend único de máculas e primores. Nas entrelinhas deste balanço está a certeza de que, nas boas criações, nada é efeito do acaso. Aqui, qualidades e defeitos decorrem do fato de que, mais do que um simulador de corridas, GT é espelho de um estilo de vida. GT é sobre você, o carro e a pista. Adversários, a própria competição, são meras conseqüências.

A Polyphony Digital deliberou concentrar-se em fazer determinadas coisas direito, e não outras. Se acaso escolhesse a generalidade em vez de a especialidade, provavelmente não seria o muscle car que conhecemos. Não teria sido... *Gran Turismo*. ›

AQUI TEM

- ☑ Aulas de Direção
- ☑ Lista de Carros
- ☑ Tabela de Desafios
- ☑ Modalidades Extras

EXCELÊNCIAS

ESQUEÇA A VIDA
Para fazer 100% demora mais de 200 horas. Nos vemos em 2050

TANGÊNCIA?
Desafio para profissionais. Não espere ter sucesso sem conhecer todas as manhas do automobilismo.

GARAGEM MODESTA
É possível conseguir 750 carros das marcas mais caras do mundo.... tudo livre de seguro, impostos e com lavagem grátis.

ROTEIRO

Quer todos os carrões? Então pode se preparar para passar meses jogando

DICAS PARA COMEÇAR BEM

Alguns toques são essenciais para você não ficar perdido quando der início à longa jornada de *GT4*. Selecionamos algumas dicas bacanas para facilitar sua vida no início da jogatina. Há sugestões para o primeiro carro, como facilitar as corridas, encher o bolso de dinheiro e maneiras práticas para evoluir na direção

PRIMEIRO CARRO

1. Você começa o jogo com uma miséria de dinheiro. Os 10 mil iniciais só dão para um carrinho usado. Porém, uma boa escolha pode ser de grande valia. Experimente entrar no "Used Car Showroom 1" e compre o Mistsubishi Lancer Evolution GSR '92. Como os primeiros desafios são fáceis, você pode ganhar um trocado extra e equipar a máquina, que chega tranquilamente aos 450 cavalos de potência. Isso é mais do que suficiente trucidar a maioria dos torneios sem esforço.

2. Há uma segunda maneira, essa para quem prefere economizar a grana. Tire as licenças, pois assim você ganha alguns veículos. Daí em diante, cabe a decisão de vendê-los para comprar um melhorzinho ou tentar a sorte com o que se tem na garagem mesmo.

FIQUE MILIONÁRIO

3. Se você é daqueles que têm pouca paciência e querem logo destruir com carros mais envenenados, há um jeito de burlar a linearidade do jogo e arrebentar de ganhar dinheiro. O esquema é escolher um evento curto que premie com algum veículo de alto valor. Por exemplo, a FF Challenge, no modo Amateur, garante um Mazda6 Concept '01, enquanto a Easy Rally Costa di Amalfi, no Special Condition Event, libera um RSC Rally Raid Car, que sendo vendido garante mais de 260 mil. Como você pode repetir o evento quantas vezes quiser, basta entrar, ganhar e depois vender o carro. Repita a vontade.

LISTA DE VEÍCULOS DISPONÍVEIS

São exatos 721 carros à disposição e a dificuldade para consegui-los é enorme. Para facilitar um pouco as coisas, há uma opção que permite trocar veículos pelo memory card, se conhecer alguém que também esteja jogando.

Aqui está a lista completa dos carros. Marque os modelos que já possui, assim você não precisa acessar a garagem para checar ou lembrar de todos os que ganhou.

AC Cars
- ☐ 427 S/C 1966

Acura
- ☐ CL 3.2 Type-S 2001
- ☐ CL 3.2 Type-S 2003
- ☐ DN-X 2002
- ☐ HSC 2004
- ☐ INTEGRA Type-R 2001
- ☐ NSX 1991
- ☐ NSX 2004
- ☐ NSX Coupe 1997
- ☐ RSX Type-S 2004

Alfa Romeo
- ☐ 147 2.0 Twinspark 2002
- ☐ 147 GTA 2002
- ☐ 155 2.5 V6 TI 1998
- ☐ 156 2.5 V6 24V 1998
- ☐ 166 2.5 V6 24V Sportronic 1998
- ☐ Giulia Sprint GTA 1600 1965
- ☐ Giulia Sprint Speciale 1963
- ☐ GT 3.2 V6 24V 2004
- ☐ GTV 3.0 V6 24V 2001
- ☐ Spider 1600 Duetto 1966
- ☐ Spider 3.0i V6 24V 2001

Alpine
- ☐ A110 1600S 1973
- ☐ A310 1600VE 1973

Amuse
- ☐ AMUSE CarbonR (R34) 2004
- ☐ AMUSE S2000 GT1 2004
- ☐ AMUSE S2000 R1 2004
- ☐ AMUSE S2000 Street Version 2004

ASL
- ☐ ARTA Graiya (JGTC) 2003
- ☐ Garaiya 2002

Aston Martin
- ☐ DB7 Vantage Coupe 2000
- ☐ DB9 Coupe 2003
- ☐ V8 Vantage 1999
- ☐ Vanquish 2004

Audi
- ☐ A2 1.4 2002
- ☐ A3 3.2 quattro 2003
- ☐ Abt Audi TT-R Touring Car 2002
- ☐ Audi A4 Touring Car 2004
- ☐ Audi quattro 1982
- ☐ Auto Union V16 Type C Streamline 1937
- ☐ Le Mans quattro 2003
- ☐ Nuvolari quattro 2003
- ☐ Pikes Peak quattro 2003
- ☐ R8 Race Car 2001
- ☐ RS 4 2001
- ☐ RS 6 2002
- ☐ RS 6 Avant 2002
- ☐ S3 2002
- ☐ S4 1998
- ☐ S4 2003
- ☐ TT Coupe 1.8T quattro 2000
- ☐ TT Coupe 3.2 quattro 2003

Autobianchi
- ☐ A112 Abarth 1979

Bentley
- ☐ Speed 8 Race Car 2003

Blitz
- ☐ BLITZ ER34 D1 spec 2004 (D1GP) 2004

BMW
- ☐ BMW 120d 2004
- ☐ BMW 120i 2004
- ☐ BMW 2002 Turbo 1973
- ☐ BMW 320i Touring Car 2003
- ☐ BMW 330i 2005
- ☐ BMW M Coupe 1998
- ☐ BMW M3 2004
- ☐ BMW M3 CSL 200 3
- ☐ BMW M3 GTR 2003
- ☐ BMW M3 GTR Race Car 2001
- ☐ BMW M5 2005
- ☐ BMW McLaren F1 GTR Race Car 1997
- ☐ BMW V12 LMR Race Car 1999
- ☐ BMW Z4 2003

BUICK
- ☐ GNX 1987
- ☐ Special 1962

Cadillac
- ☐ CIEN 2002

Callaway
- ☐ C12 2003

Caterham
- ☐ Seven Fire Blade 2002

Chaparral
- ☐ 2D Race Car 1967
- ☐ 2J Race Car 1970

Chevrolet
- ☐ Camaro IROC-Z Concept 1988
- ☐ Camaro LM Race Car
- ☐ Camaro SS 1969
- ☐ Camaro SS 2000
- ☐ Camaro Z28 302 1969
- ☐ Camaro Z28 Coupe 1997
- ☐ Chevelle SS 454 1970
- ☐ Corvette C5R (C5) 2000
- ☐ Corvette Convertible (C1) 1954
- ☐ Corvette Coupe (C2) 1963
- ☐ Corvette GRAND SPORT (C4) 1996
- ☐ Corvette Stingray L46 350 (C3) 1969
- ☐ Corvette Z06 (C2) Race Car 1963
- ☐ Corvette Z06 (C5) 2000

ADVERSÁRIOS ALEATÓRIOS

4. Independentemente da prova que resolver disputar, vale saber que os adversários surgem aleatoriamente, distribuídos entre alguns bem fraquinhos e outros mais insanos. Caso você não queira fuçar no seu carro e prefira usá-lo original de fábrica, certamente terá problemas em vencer os desafiantes mais potentes. No entanto, você pode simplesmente sair e entrar novamente na prova. Os adversários novamente surgem de forma aleatória. Repita até que não tenha nenhum carro mais forte que o seu para facilitar o desafio.

ÓLEO, UM ITEM ESQUECIDO

5. Trocar o óleo não é apenas um enfeite em *GT4*, mas um detalhe importante garantir cavalos importantes de potência ao seu motor. Sempre que comprar um carro usado, vá na GT Auto e compre um novo galão do produto por Cr 50. Carros novos também precisam desse cuidado. Depois de algumas provas usando a mesma máquina, note que o número indicando o HP do motor começa a diminuir. Quando isso ocorre, troque o óleo para dar vida nova ao carro.

POTÊNCIA FACILITA AS COISAS

6. Entrar na corrida com o carro mais potente que os oponentes é uma estratégia válida. Principalmente quando estiver complicado de vencê-los na raça. Junte uma graninha e invista primeiramente em turbo (caso o modelo usado permita) ou em alterações diretas no motor. Gaste apenas o suficiente para superar os carros que deseja derrotar. Porém, preste atenção pois nem todas as provas permitem isso. Algumas limitam a quantidade de HP permitido.

ESCOLHA COM CAUTELA

7. Uma boa maneira de evitar gastar dinheiro à toa é encontrar carros que sirvam para mais de um tipo de torneio. Um exemplo prático: com um Pagani Zonda LM, que pode ser ganho superando os Drive Missions 21 a 24, é possível disputar torneios europeus e os específicos para carros modelo MR. Ou seja, antes de escolher um carro, seja ele da sua garagem ou algum que pretenda comprar, verifica as exigências das provas para escolher a máquina que seja adequada a várias exigências simultaneamente.

OS REPLAYS SÃO ÚTEIS

8. A opção de observar replays serve como uma ótima aula do que fazer e, principalmente, do que não fazer na pista. Além dos repetecos, as demonstrações disponíveis antes de cada teste de habilitação são importantíssimas. Se você tem intenção de tirar ouro em todas as licenças – e acreditamos que você queira – comece a observar com atenção as indicações desses vídeos. Repita-os à exaustão para efetuar as manobras perfeitamente.

EM CASO DE DESESPERO

9. Se estiver com dificuldade em conseguir as primeiras licenças ou quiser logo uma bolada para comprar um carro melhor, há um macete bacana. Coloque no console o memory card contendo o save do *GT3* (o save pode estar no mesmo MC em que você salvou o *GT4*, não ›

» Além de usar o instinto de piloto, habitue-se a todas as informações disponíveis na tela

- ☐ Corvette ZR-1 (C4) 1990
- ☐ Silverado SST Concept 2002
- ☐ SSR '03 2003

Chrysler
- ☐ 300C 2005
- ☐ Crossfire 2004
- ☐ Prowler 2002
- ☐ PT-Cruiser 2000

Citroën
- ☐ 2CV Type A 1954
- ☐ C3 1.6 2002
- ☐ C5 V6 Exclusive 2003
- ☐ Xantia 3.0i V6 Exclusive 2000
- ☐ Xsara Rally Car 1999
- ☐ Xsara VTR 2003

Cizeta
- ☐ V16T 1994

Daihatsu
- ☐ Copen Active Top 2002
- ☐ Copen Detachable Top 2002
- ☐ Midget 1963
- ☐ Midget II D-type 1998
- ☐ MIRA TR-XX Avanzato R 1997
- ☐ MOVE Custom RS Limited 2002
- ☐ MOVE CX 1995
- ☐ MOVE SR-XX 2WD 1997
- ☐ MOVE SR-XX 4WD 1997
- ☐ STORIA CX 2WD 1998
- ☐ STORIA CX 4WD 1998
- ☐ STORIA X4 2000

DMC
- ☐ DeLorean S2 2004

Dodge
- ☐ Charger 440 R/T 1970
- ☐ Charger Super Bee 426 Hemi 1971
- ☐ RAM 1500 LARAMIE Hemi Quad Cab 2004
- ☐ SRT4 2003
- ☐ VIPER GTS 1999
- ☐ VIPER GTSR Concept 2000
- ☐ VIPER GTS-R Team Oreca Race Car 2000
- ☐ VIPER SRT10 2003
- ☐ DOME ZERO 1978

EAGLE
- ☐ Talon Esi 1997

Fiat
- ☐ 500F 1965
- ☐ 500L 1969
- ☐ 500R 1972
- ☐ Barchetta Giovane Due 2000
- ☐ Coupe Turbo Plus 2000
- ☐ Panda Super i.e. 1990
- ☐ Punto HGT Abarth 2000

Ford
- ☐ 2000 Ford Falcon XR8 2000
- ☐ Escort Rally Car 1998
- ☐ FOCUS Rally Car 1999
- ☐ FOCUS RS 2002
- ☐ FOCUS ST170 2003
- ☐ Ford GT 2002
- ☐ Ford GT 2005
- ☐ Ford GT LM Race Car
- ☐ Ford GT LM Race Car Spec II
- ☐ GT40 Race Car 1969
- ☐ Ka 2001
- ☐ Model T Tourer 1915
- ☐ Mustang GT 2005
- ☐ MUSTANG SVT Cobra R 2000
- ☐ RS200 1984
- ☐ RS200 Rally Car 1985
- ☐ SVT F-150 Lightning 2003
- ☐ Taurus SHO 1998

FPV
- ☐ FPV F6 Typhoon 2004
- ☐ FPV GT 2004

Gillet
- ☐ Vertigo Race Car 2004

Ginetta
- ☐ G4 1964

HKS
- ☐ HKS GENKI HYPER SILVIA RS2 (D1GP) 2004

Holden
- ☐ Commodore SS 2004
- ☐ Holden Monaro CV8 2004

Hommell
- ☐ Berlinette R/S Coupe 1999

Honda
- ☐ 1300 Coupe 9 S 1970
- ☐ ACCORD Coupe 1988
- ☐ ACCORD Coupe EX 2003
- ☐ ACCORD Euro-R 2000
- ☐ ACCORD Euro-R 2002
- ☐ ARTA NSX (JGTC) 2000
- ☐ BALLADE SPORTS CR-X 1.5i 1983
- ☐ BEAT 1991
- ☐ BEAT Version F 1992
- ☐ BEAT Version Z 1993
- ☐ Castrol MUGEN NSX (JGTC) 2000
- ☐ CITY Turbo II 1983
- ☐ CIVIC 1500 3door 25i 1983
- ☐ CIVIC 1500 3door CX 1979
- ☐ CIVIC SiR-II (EG) 1991
- ☐ CIVIC SiR-II (EG) 1992
- ☐ CIVIC SiR-II (EG) 1993
- ☐ CIVIC SiR-II (EG) 1995
- ☐ CIVIC TYPE R (EK) 1997
- ☐ CIVIC TYPE R (EK) 1998
- ☐ CIVIC TYPE R (EP) 2001
- ☐ CIVIC TYPE R (EP) 2004
- ☐ CR-X del Sol SiR 1992
- ☐ CR-X SiR 1990
- ☐ ELEMENT 2003
- ☐ Fit W 2001
- ☐ Gathers Drider CIVIC Race Car 1998
- ☐ Insight 1999
- ☐ INTEGRA TYPE R (DC2) 1995
- ☐ INTEGRA TYPE R (DC2) 1998
- ☐ INTEGRA TYPE R (DC2) 1999
- ☐ INTEGRA TYPE R (DC5) 2003
- ☐ INTEGRA TYPE R Touring Car
- ☐ LIFE STEP VAN 1972
- ☐ LOCTITE MUGEN NSX (JGTC) 2001

há problema). Vá em "home" e acesse a opção "status". Aqui você pode importar do save antigo as licenças das carteiras A e B, além de Cr. 100 mil.

TUNANDO A MÁQUINA

10. Aproveite as opções de peças que o jogo oferece e deixe o carro como desejar, mas antes entenda o que cada novo acessório causa na sua máquina. Devido a quantidade de opções que *GT4* oferece no aspecto mecânico dos carros, é natural perder-se no mar de peças e de variações que cada uma delas causa na potência e estabilidade depois de instaladas na máquina. Normal, já que ninguém aqui é especialista em tuning. No entanto, um breve parecer sobre as possibilidades existente ajuda sobremaneira na decisão do que fazer tentando equilibrar custos com o poder desejado, sem desperdício em nenhum dos fatores.

TURBO

11. Instalar um turbo no carro é sinônimo de potência no talo. Isso é simples. Porém, há alguns cuidados a serem tomados para que o poder ganho seja usado plenamente. O primeiro passo é entender que o acessório aumenta brutalmente o giro do motor, conhecido por RPM. A tendência é que carros com alta rotação tenham mais dificuldade na arrancada ou em trechos de baixa velocidade. Para resolver esse impasse, considere instalar também peças relacionadas ao câmbio (clutch e flywheels). Outro ajuste que deve ser feito é na relação de marchas, que você acompanha no próximo tópico.

A equipe trabalha para que você consiga o melhor tempo nas provas

CAIXA DE CÂMBIO

12. Fundamental para otimizar o carro é instalar um sistema completo de câmbio, chamado Full Customize Transmission. Esse sistema habilita duas opções de ajustes finos e essenciais para vencer provas mais complexas: aceleração e velocidade final. Grosso modo, marchas mais curtas servem para acelerar rapidamente, mas permitem pouca velocidade final, enquanto as longas deixam o carro lentos na saída, mas dão uma velocidade final altíssima, aproveitando todo o poder do motor. Aqui, no entanto, há outro detalhe a ser considerado: o tipo de pista. Considere o traçado em que vai correr antes de

LISTA DE VEÍCULOS DISPONÍVEIS (CONT.)

- ☐ Mobil 1 NSX (JGTC) 2001
- ☐ MUGEN MOTUL CIVIC Si Race Car 1987
- ☐ N360 1967
- ☐ NSX 1990
- ☐ NSX 1993
- ☐ NSX 1995
- ☐ NSX 1997
- ☐ NSX 1999
- ☐ NSX 2001
- ☐ NSX Type R 1992
- ☐ NSX Type R 2002
- ☐ NSX Type S 1997
- ☐ NSX Type S 1999
- ☐ NSX Type S 2001
- ☐ NSX Type S Zero 1997
- ☐ NSX Type S Zero 1999
- ☐ NSX-R Concept 2001
- ☐ NSX-R Prototype LM Race Car
- ☐ NSX-R Prototype LM Road Car
- ☐ Odyssey 2003
- ☐ PRELUDE Si VTEC 1991
- ☐ PRELUDE SiR 1996
- ☐ PRELUDE SiR S spec 1998
- ☐ PRELUDE Type S 1996
- ☐ PRELUDE Type S 1998
- ☐ RAYBRIG NSX (JGTC) 2000
- ☐ S2000 1999
- ☐ S2000 2001
- ☐ S2000 2004
- ☐ S2000 LM Race Car
- ☐ S2000 Type V 2000
- ☐ S2000 Type V 2001
- ☐ S2000 Type V 2003
- ☐ S500 1963
- ☐ S600 1964
- ☐ S800 1966
- ☐ S800 RSC Race Car 1968
- ☐ TAKATA DOME NSX (JGTC) 2003
- ☐ TODAY G 1985
- ☐ Z ACT 1970

HPA Motorsports
- ☐ HPA Motorsports Stage II R32 2004

Hyundai
- ☐ Accent Rally Car 2001
- ☐ Clix 2001
- ☐ HCD6 2001
- ☐ Tiburon GT 2001

Infiniti
- ☐ FX45 Concept 2002
- ☐ G20 1990
- ☐ G35 COUPE 2003
- ☐ SEDAN 2003

Isuzu
- ☐ 117 Coupe 1968
- ☐ Bellett 1600 GT-R 1969
- ☐ XE 1981

Jaguar
- ☐ Coupe 1961
- ☐ S-Type R 2002
- ☐ XJ220 1992
- ☐ XJ220 LM Race Car
- ☐ XJR-9 Race Car 1988
- ☐ XKR Coupe 1999
- ☐ R-Performance 2002

Jay
- ☐ Tank Car 2003

Jensen
- ☐ MkIII 1974

Lancia
- ☐ DELTA HF Integrale Evolutione 1991
- ☐ Lancia DELTA HF Integrale Rally Car 1992
- ☐ Lancia Delta S4 Rally Car 1985
- ☐ Lancia STRATOS 1973
- ☐ STRATOS Rally Car 1977

Land Rover
- ☐ Range Stormer Concept 2004

Lexus
- ☐ GS300 1991
- ☐ GS300 2000
- ☐ GS300 Vertex Edition (J) 2000
- ☐ IS 200 1998
- ☐ IS 200 (J) 1998
- ☐ IS300 Sport Cross 2001
- ☐ SC 300 1997
- ☐ SC 430 2001

Lister
- ☐ V12 Race Car 1999

Lotus
- ☐ Elan S1 1962
- ☐ Elise 2000
- ☐ Elise 111R 2004
- ☐ Elise 111S 2003
- ☐ Elise Sport 190 1998
- ☐ Elise Type 72 2001
- ☐ Esprit Sport 350 2000
- ☐ Esprit Turbo HC 1987
- ☐ Esprit V8 2002
- ☐ Esprit V8 GT 1998
- ☐ Esprit V8 SE 1998
- ☐ Europa Special 1971
- ☐ Lotus Carlton 1990
- ☐ Sport Elise 1999

Marcos
- ☐ Marcos GT 1970

Mazda
- ☐ 110S (L10A) 1967
- ☐ 110S (L10B) 1968
- ☐ 787B Race Car 1991
- ☐ Autozam AZ-1 1992
- ☐ BP FALKEN RX-7 (D1GP) 2003
- ☐ Carol 360 Deluxe 1962
- ☐ DEMIO (1st, J) 1999
- ☐ DEMIO SPORT (2nd) 2003
- ☐ KEUABI 2003
- ☐ Mazda 323F 1993
- ☐ Mazda6 5-door 2003
- ☐ Mazda6 Concept 2001
- ☐ Mazda6 Touring Car
- ☐ Mazdaspeed 6 2005
- ☐ MX-5 Miata (NA) 1989
- ☐ MX-5 Miata 1.8 RS (NB, J) 1998
- ☐ MX-5 Miata 1600 NR-A (NB, J) 2004
- ☐ MX-5 Miata 1800 RS (NB, J) 2000
- ☐ MX-5 Miata 1800 RS (NB, J) 2004
- ☐ MX-5 Miata J-Limited (NA, J) 1991
- ☐ MX-5 Miata J-Limited II (NA, J) 1993

mexer no câmbio. Circuitos travados, com curvas constantes, exigem mais aceleração do que velocidade, diferentemente dos que possuem mais retas, que pedem mais rapidez e exigem menos aceleração.

13. Quanto aos carros turbinados, vale lembrar que eles funcionam em altas RPM. Por isso, ajuste o câmbio de forma a sempre manter um alto giro, o que se traduz em uso total do HP. Se você deixar algumas das marchas operando em baixa rotação, seu carro levará tempo demais para conseguir velocidade, desperdiçando o que o turbo tem a oferecer.

SUSPENSÃO E AMORTECEDORES

14. Potência sem controle significa derrota na certa. Aqui, na verdade, não há segredo. A fórmula é simples. Suspensão mais dura (hard) traz controle preciso, indicado para circuitos que possuem asfalto sem ondulações, como os de rua. Isso garante curvas precisas. Já o ajuste para macio (soft) torna o carro estável, principalmente em provas com muitas ondulações (como Laguna Seca) e corridas off-road.

15. Ajustar a altura do carro também influencia no desempenho. Estabilidade e controle são maiores em veículos mais baixos. Assim como na dureza/maciez da suspensão, cheque a pista antes de fazer as mudanças. Asfaltos retinhos são ótimos para máquinas rebaixadas, pois garantem mais estabilidade. No entanto, ondulações demais fazem a lataria raspar muito, prejudicando a velocidade. Em terrenos acidentados, como pistas de terra, nem cogite isso. Nesse caso o melhor é erguer o bólido. Vale ressaltar que quanto mais dura a suspensão, mais baixo pode ser o carro, e vice-versa. Amortecedor e suspensão são ajustes que se complementam.

MODALIDADES EXTRAS

Duas novidades extras interessantes surgiram em *GT4*. O primeiro é o B-Spec, que coloca o jogador na pele de um dirigente. Você dá ordens e assiste seu piloto executá-las nas pistas. Já o Photo Mode permite fotografar a máquina dos sonhos e ainda imprimir a imagem numa impressora compatível com o sistema.

B-SPEC

Trata-se de uma opção aparentemente tola, mas que pode ser bem aproveitada pelos mais pacientes. O negócio é o seguinte: uma vez que tenha entrado nesse modo, você não dirige o carro, mas dá ordens – 5 no total – para o piloto. Digamos que você quer mais agressividade, basta dar o comando. O computador se encarrega de fazer as ultrapassagens e vencer a prova.

Qual a vantagem disso? Inúmeras. Em primeiro lugar serve para você conhecer o comportamento do carro antes mesmo de dirigi-lo. Observe com atenção como seu piloto virtual usa acelerador e freio em todos os tipos de carros que já falamos a respeito. Em segundo, e provavelmente mais importante, está a chance de conhecer cada circuito e suas nuanças. O computador, diferentemente de você, evita correr riscos desnecessários. Por isso ele faz todas as tangências, acerta nos pontos de retomada e mostra cada detalhe da pilotagem correta. Observar isso ajuda a entender o que cada pista oferece, quais os melhores pontos para disputar posições e como tirar proveito de cada curva para ter o máximo de velocidade possível. Outra forma interessante de conhecer os traçados é entrar no B-Spec nas provas de teste. Termine a corrida e entre no modo convencional. O carro fantasma do computador estará na pista servindo como referência a você. Utilíssimo para decorar locais complicados como Nürburgring.

Até agora só vantagens, no que diz respeito ao aprendizado. Mas tem um detalhe interessante que pode ajudá-lo a engordar a conta bancária. Cada corrida vencida no B-Spec também garante premiação em grana. Já deu para sacar que isso é útil no início do jogo. Quando precisar de dinheiro fácil, entre na modalidade para ficar com o prêmio. Uma dica: dá para acelerar o tempo de prova, garantindo uma vitória fácil e rápida. Para fazer siga os seguinte passos: quando a corrida começar no B-Spec, deixe no carro na velocidade 3, aperte R1 para acessar o monitor. Agora segura L1 e dê 2 toques para a direita no direcional digital. Isso deixa a prova no "fast foward". Basta esperar pelo dinheiro.

PHOTO MODE

As opções são vastas e permitem imagens em alta resolução que podem ser impressas de verdade, utilizando uma impressora criada pela Epson especificamente com esse intuito. O jogador escolhe o cenário de sua preferência, o veículo a ser clicado e depois conta com todas as opções de um estúdio profissional. Dá pra mudar entre diversos tipos de lentes, alterar a posição do modelo e da máquina, decidir pela melhor angulação, enquadramento e até aplicar efeitos visuais, com variados filtros especiais ou mesmo fotografar em preto e branco.

- ☐ MX-5 Miata SR-Limited (NA, J) 1997
- ☐ MX-5 Miata S-Special Type I (NA, J) 1995
- ☐ MX-5 Miata VR-Limited (NA, J) 1995
- ☐ MX-5 Miata V-Special Type II (NA, J) 1993
- ☐ MX-Crossport 2005
- ☐ Protege 2002
- ☐ RX-7 GT-Limited (FC, J) 1985
- ☐ RX-7 GT-X (FC, J) 1990
- ☐ RX-7 INFINI III (FC, J) 1990
- ☐ RX-7 LM Race Car
- ☐ RX-7 Spirit R Type A (FD) 2002
- ☐ RX-7 Type R (FD, J) 1991
- ☐ RX-7 Type R (FD, J) 1993
- ☐ RX-7 Type R Bathurst R (FD) 2001
- ☐ RX-7 Type RS (FD) 1998
- ☐ RX-7 Type RS (FD) 2000
- ☐ RX-7 Type RS (FD, J) 1996
- ☐ RX-7 Type R-S (FD, J) 1995
- ☐ RX-7 Type RS-R (FD) 1997
- ☐ RX-7 Type RZ (FD) 2000
- ☐ RX-7 Type RZ (FD, J) 1992
- ☐ RX-7 Type RZ (FD, J) 1993
- ☐ RX-7 Type RZ (FD, J) 1995
- ☐ RX-7 Type RZ (FD, J) 1996
- ☐ RX-8 2003
- ☐ RX-8 Concept (Type-I) 2001
- ☐ RX-8 Concept (Type-II) 2001
- ☐ RX-8 Concept LM Race Car
- ☐ RX-8 Type E (J) 2003
- ☐ RX-8 Type S (J) 2003

Mercedes-Benz

- ☐ 190 E 2.5 - 16 Evolution II 1991
- ☐ 300 SL Coupe 1954
- ☐ A 160 Avantgarde 1998
- ☐ AMG Mercedes 190 E 2.5 - 16 Evolution II Touring Car 1992
- ☐ AMG Mercedes CLK-GTR Race Car 1998
- ☐ Benz Patent Motor Wagen 1886
- ☐ CL 600 2000
- ☐ CLK 55 AMG 2000
- ☐ CLK Touring Car 2000
- ☐ Daimler Motor Carriage 1886
- ☐ E 55 AMG 2002
- ☐ Sauber Mercedes C 9 Race Car 1989
- ☐ SL 500 (R129) 1998
- ☐ SL 500 (R230) 2002
- ☐ SL 55 AMG (R230) 2002
- ☐ SL 600 (R129) 1998
- ☐ SL 600 (R230) 2004
- ☐ SL 65 AMG (R230) 2004
- ☐ SLK 230 Kompressor 1998
- ☐ SLR McLaren 2003

Mercury

- ☐ Cougar XR-7 1967

MG

- ☐ MG TF160 2003
- ☐ MGF 1997

Mine's

- ☐ Mine's Lancer Evolution VI 2000
- ☐ Mine's Skyline GT-R? N1 V? spec (R34) 2000

MINI

- ☐ MINI COOPER 2002
- ☐ MINI COOPER-S 2002
- ☐ MINI ONE 2002

Mitsubishi

- ☐ 3000GT MR (J) 1995
- ☐ 3000GT MR (J) 1998
- ☐ 3000GT SL (J) 1995
- ☐ 3000GT SL (J) 1996
- ☐ 3000GT SL (J) 1998
- ☐ 3000GT VR-4 (J) 1998
- ☐ 3000GT VR-4 Turbo (J) 1995
- ☐ 3000GT VR-4 Turbo (J) 1996
- ☐ AIRTREK Turbo-R 2002
- ☐ COLT 1.5 Sport X Version 2002
- ☐ CZ-3 Tarmac 2001
- ☐ CZ-3 Tarmac Rally Car
- ☐ ECLIPSE GT 1995
- ☐ Eclipse GT 2006
- ☐ ECLIPSE Spyder GTS 2003
- ☐ FTO GP Version R 1997
- ☐ FTO GP Version R 1999
- ☐ FTO GPX 1994
- ☐ FTO GPX 1997
- ☐ FTO GPX 1999
- ☐ FTO GR 1994
- ☐ FTO GR 1997
- ☐ FTO Super Touring Car
- ☐ Galant 2.0 DOHC Turbo VR-4 1989
- ☐ GALANT GTO MR 1970
- ☐ HSR-II Concept 1989
- ☐ i 2003
- ☐ Lancer 1600 GSR 1974
- ☐ Lancer 1600 GSR Rally Car 1974
- ☐ Lancer EX 1800GSR IC Turbo 1983
- ☐ Lancer Evlution II GSR 1994
- ☐ Lancer Evolution GSR 1992
- ☐ Lancer Evolution Super Rally Car 2003
- ☐ Lancer Evolution III GSR 1995
- ☐ Lancer Evolution IV GSR 1996
- ☐ Lancer Evolution IV Rally Car 1997
- ☐ Lancer Evolution V GSR 1998
- ☐ Lancer Evolution VI GSR 1999
- ☐ Lancer Evolution VI GSR TOMMI MAKINEN Edition 2000
- ☐ Lancer Evolution VI Rally Car 1999
- ☐ Lancer Evolution VI RS TOMMI MAKINEN Edition 2000
- ☐ Lancer Evolution VI RS 1999
- ☐ Lancer Evolution VII GSR 2001
- ☐ Lancer Evolution VII GT-A 2002
- ☐ Lancer Evolution VII RS 2001
- ☐ Lancer Evolution VIII GSR 2003
- ☐ Lancer Evolution VIII RS 2003
- ☐ Lancer Evolution VIII MR GSR 2004
- ☐ LEGNUM VR-4 Type V 1998
- ☐ MINICA DUNGUN ZZ 1989
- ☐ MIRAGE 1400GLX 1987
- ☐ MIRAGE CYBORG ZR 1997
- ☐ PAJERO Evolution Rally Raid Car 2003
- ☐ PAJERO Rally Raid Car 1985
- ☐ STARION 4WD Rally Car 1984

Mugen

- ☐ MUGEN S2000 2000

» Cada pista tem seus segredos, estude todas as suas características

Apesar de constarem como itens ajustáveis, os amortecedores em geral não necessitam de correções. Caso esteja usando um carro muito leve e com baixa potência, você pode deixá-los mais macios, para ganhar aderência nas saídas de curva. No entanto, essa mudança é dispensável, já que ao ajustar a suspensão você já garante toda a estabilidade necessária.

PNEUS

16. Além de caros, são variados e podem confundir quem não prestar atenção. Desconsiderando as opções óbvias para terra e gelo (só há um modelo de pneu para cada), as provas em asfalto mudam completamente se você equipar as rodas com as borrachas erradas. Aqui também há uma fórmula simples a ser considerada na hora da compra: pneus duros duram bastante, mas tornam difícil o controle do carro, enquanto os macios desgastam rapidamente em troca de ótima aderência e em retas e curvas. Sabendo disso, escolha de acordo com o tamanho e o tipo de circuito. Provas longas pedem pneus duros para que durem todas as voltas. Nas mais curtas, porém, use os macios sem medo, que dão estabilidade suficiente para as poucas voltas necessárias.

FREIOS

A dica aqui vale mais para corridas de rally. Caso o carro não esteja deslizando o quanto deveria nas curvas, aumente a força do freio traseiro. No entanto, se ele estiver derrapando demais, fortaleça os dianteiros.

LISTA DE PREMIAÇÕES

LICENCE CENTER

- Domestic B - Volkswagen Lupo 1.4 '02
- Domestic B (Todas de prata) - Mazda Kusabi '03
- Domestic B (Todas de ouro) - Honda S500 '63
- Domestic A (Todas de prata) - Honda Dualnote '01
- Domestic A (Todas de ouro) - Nissan Skyline GT-R '01
- International B - Nike One 2022

LISTA DE VEÍCULOS DISPONÍVEIS (CONT.)

Nike

- ☐ NIKE One 2022

NISMO

- ☐ 270R 1994
- ☐ 400R 1996
- ☐ Fairlady Z S-tune concept by GRANTURISMO (Z33) 2002
- ☐ Fairlady Z Z-tune (Z33) 2003
- ☐ GT-R LM Road Going Version 1995
- ☐ NISMO Skyline GT-R R-tune (R34) 1999
- ☐ NISMO Skyline GT-R S-tune (R32) 2000

Nissan

- ☐ 240RS Rally Car 1985
- ☐ 240SX 1996
- ☐ 240SX (S14) 1996
- ☐ 240ZG (HS30) 1971
- ☐ 300ZX 2by2 (Z32) 1998
- ☐ 300ZX 2seater (Z32) 1989
- ☐ 300ZX 2seater (Z32) 1998
- ☐ 350Z (Z33) 2003
- ☐ 350Z Concept LM Race Car
- ☐ 350Z Gran Turismo 4 Limited Edition (Z33) 2005
- ☐ 350Z Roadster (Z33) 2003
- ☐ Be-1 1987
- ☐ BLUEBIRD 1600 Deluxe (510) 1969
- ☐ BLUEBIRD Hardtop 1800SSS (910) 1979
- ☐ BLUEBIRD Rally Car (510) 1969
- ☐ CALSONIC SKYLINE (JGTC) 2000
- ☐ CALSONIC SKYLINE GT-R Race Car 1993
- ☐ CUBE EX (FF/CVT) 2002
- ☐ CUBE X 1998
- ☐ C-WEST RAZO SILVIA (JGTC) 2001
- ☐ EXA CANOPY L.A.Version Type S (N13) 1988
- ☐ Fairlady 2000 (SR311) 1968
- ☐ Fairlady Z 280Z-L 2seater (S130) 1978
- ☐ Fairlady Z 300ZX (Z31) 1983
- ☐ Fairlady Z Version ST (Z33) Option Wheel 2002
- ☐ FALKEN? GT-R Race Car 2004
- ☐ GRAN TURISMO SKYLINE GT-R 2001
- ☐ GRAN TURISMO SKYLINE GT-R (PaceCar) 2001
- ☐ GT-R Concept (TokyoShow'01) 2001
- ☐ GT-R Concept LM Race Car
- ☐ LOCTITE ZEXEL GT-R (JGTC) 2000
- ☐ March G# 1999
- ☐ MICRA 2003
- ☐ mm-R Cup Car 2001
- ☐ MOTUL PITWORK Z (JGTC) 2004
- ☐ OPTION Stream Z 2004
- ☐ PAO 1989
- ☐ PENNZOIL Nismo GT-R (JGTC) 1999
- ☐ PENNZOIL ZEXEL GT-R (JGTC) 2001
- ☐ PRIMERA 20V 2001
- ☐ R390 GT1 Race Car 1998
- ☐ R390 GT1 Road Car 1998
- ☐ R89C Race Car 1989
- ☐ R92CP Race Car 1992
- ☐ SILVIA (CSP311) 1965
- ☐ SILVIA 240RS (S100) 1983
- ☐ SILVIA K's (S13) 1988
- ☐ SILVIA K's (S13) 1991
- ☐ SILVIA K's AERO (S14) 1993
- ☐ SILVIA Q's (S13) 1988
- ☐ SILVIA Q's (S13) 1991
- ☐ SILVIA Q's AERO (S14) 1993
- ☐ SILVIA Q's AERO (S14) 1996
- ☐ SILVIA Spec R AERO (S15) 1999
- ☐ SILVIA Spec S AERO (S15) 1999
- ☐ SILVIA Varietta (S15) 2000
- ☐ SKYLINE 1500Deluxe (S50D-1) 1963
- ☐ SKYLINE 2000GT-B (S54A) 1967
- ☐ SKYLINE 2000GT-R (KPGC110) 1973
- ☐ SKYLINE GT-R (R32) 1989
- ☐ SKYLINE GT-R (R32) 1991
- ☐ SKYLINE GT-R (R33) 1995
- ☐ SKYLINE GT-R (R33) 1996
- ☐ SKYLINE GT-R (R33) 1997
- ☐ SKYLINE GT-R (R34) 1999
- ☐ SKYLINE GT-R (R34) 2000
- ☐ SKYLINE GT-R M-spec (R34) 2001
- ☐ SKYLINE GT-R M-spec Nur (R34) 2002
- ☐ SKYLINE GT-R N1 (R32) 1991
- ☐ SKYLINE GT-R N1 (R33) 1995
- ☐ SKYLINE GT-R Special Color Midnight Purple II (R34) 1999
- ☐ Nissan SKYLINE GT-R Special Color Midnight Purple III (R34) 2000
- ☐ SKYLINE GT-R Vspec (R32) 1993
- ☐ SKYLINE GT-R Vspec (R33) 1995
- ☐ SKYLINE GT-R Vspec (R33) 1996
- ☐ SKYLINE GT-R Vspec (R33) 1997
- ☐ SKYLINE GT-R V-spec (R34) 1999
- ☐ SKYLINE GT-R Vspec II (R32) 1994
- ☐ SKYLINE GT-R V-spec II (R34) 2000
- ☐ SKYLINE GT-R V-spec II N1 (R34) 2000
- ☐ SKYLINE GT-R V-spec II Nur (R34) 2002
- ☐ SKYLINE GT-R Vspec LM Limited (R33) 1996
- ☐ SKYLINE GT-R Vspec N1 (R32) 199
- ☐ SKYLINE GT-R V-spec N1 (R34) 1999
- ☐ SKYLINE GTS25-Type S (R32) 1991
- ☐ SKYLINE GTS-R (R31) 1987
- ☐ SKYLINE GTS-t Type M (R32) 1989
- ☐ SKYLINE GTS-t Type M (R32) 1991
- ☐ SKYLINE Hard Top 2000 RS-X Turbo C (R30) 1984
- ☐ SKYLINE Hard Top 2000 Turbo RS (R30) 1983
- ☐ SKYLINE Hard Top 2000GT-R (KPGC10) 1970
- ☐ SKYLINE SEDAN 300GT 2001
- ☐ SKYLINE SEDAN 350GT-8 2002
- ☐ SKYLINE Sport Coupe (BLRA-3) 1962
- ☐ STAGEA 25t RS FOUR S 1998
- ☐ STAGEA 260RS

- International B (Todas de prata) - Mazda RX-8 Concept (Type-II) '04
- International B (Todas de ouro) - Jensen Healey Interceptor Mk.III '74
- International A - Nismo 270R '94 (S14)
- International A (Todas de prata) - Nissan GT-R Concept (TokyoShow) '01
- International A (Todas de ouro) - Dome Zero '78
- Super - Mercury Cougar XR-7 '67
- Super (Todas de prata) - Pontiac Solstice Coupe Concept '02
- Super (Todas de ouro) - Ford Model T Tourer '15

BEGINNER HALL
- Sunday Cup - Autobianchi A112 Abarth '79
- FF Challenge - Mazda Atenza Concept '01
- FR Challenge - Nissan Skyline 2000GT-B '67
- 4WD Challenge - Toyota Motor Triathlon Race Car '04
- MR Challenge - Lotus Esprit Turbo HC '87
- Light Weight K Cup - Ginetta G4 '64
- Spider & Roadster - Chrysler Prowler '02
- Sport Truck Race - Chevrolet Silverado SST Concept '02

PROFESSIONAL HALL
- Clubman Cup - Mazda Mazdaspeed Atenza '05
- Tuning Car Grand Prix - Nissan Option Stream Z '04
- Race of NA Sports - Honda NSX-R Concept '01
- Race of Turbo Sports - Mazda BP Falken RX-7 (D1GP) '03
- Boxer Spirit - RUF CTR Yellow Bird '87
- World Classic Car Series - Mercedes-Benz Daimler Motor Carriage '1886
- World Compact Car Race - Honda S800 RSC Race Car '68
- Supercar Festival - Cizeta V16T '94
- Gran Turismo World Championship - Ford GT LM Edition Spec-II '04

EXTREME HALL
- Gran Turismo All Stars - BMW MacLaren F1 GTR Race Car '97
- Dream Car Championship - Nissan GT-R Concept LM Race Car '02
- Polyphony Digital Cup - Opera Performance S2000 '04
- Like The Wind - Volkswagen W12 Nardo Concept '01
- Formula GT World - Polyphony Formula Gran Turismo '04
- Real Circuit Tours - Nissan Gran Turismo Skyline GT-R (PaceCar) '01
- Premium Sports Lounge - Ford GT '05

ENDURANCE HALL
- Grand Valley 300km - Mercedes-Benz C9 Race Car (Sauber) '89
- Laguna Seca 200 Miles - Ford GT40 Race Car '69
- Roadster 4 Hours Endurance - Mazda RX-7 LM Race Car '01
- Tokyo R246 300km - Mitsubishi FTO Super Touring Car '97
- Super Speedway 150 Miles - Honda NSX-R LM Edition Race Car '02
- Nurburgring 24 Hours Endurance - Polyphony Formula Gran Turismo '04
- Nurburgring 4 Hours Endurance - Audi Abt Audi TT-R Touring Car '02
- Suzuka 1000km - Lister Storm V12 Race Car '99
- Motegi 8 Hours Endurance - Honda NSX-R LM Edition Road Car '02
- Tsukuba 9 Hours Endurance - Nissan Skyline GT-R Race Car (Calsonic) '93
- Sarthe Circuit 24 Hours I - Audi R8 '01
- Sarthe Circuit 24 Hours II - Bentley Speed 8 Race Car '03
- Fuji 1000km - Nissan R92CP Race Car '92
- Infineon World Sport Car Trophy - Ford GT LM Edition '02
- El Captain 200 Miles - Toyota 88C-V Race Car (Minolta) '89
- New York 200 Miles - Dodge Charger Super Bee 426 Hemi '71

Depois de uma bela vitória, babe com o visual caprichado dos replays

AutechVersion 1998
- ☐ XANAVI HIROTO GT-R (JGTC) 2001
- ☐ XANAVI NISMO GT-R (JGTC) 2003

Opel
- ☐ Astra Touring Car (Opel Team Phoenix) 2000
- ☐ Calibra Touring Car 1995
- ☐ Corsa Comfort 1.4 2001
- ☐ Speedster 2000
- ☐ Speedster Turbo 2000
- ☐ Tigra 1.6i 1999
- ☐ Vectra 3.2 V6 2003

Opera
- ☐ Performance Opera Performance 350Z 2004
- ☐ Performance Opera Performance S2000 2004

Pagani
- ☐ Zonda C12 2000
- ☐ Zonda C12S 2000
- ☐ Zonda C12S 7.3 2002
- ☐ Zonda LM Race Car

Panoz
- ☐ Esperante GTR-1 Race Car 1998

Pescarolo
- ☐ Pescarolo Courage C60/Peugeot Race Car 2003
- ☐ PlayStation Pescarolo C60/Judd Race Car 2004

Peugeot
- ☐ 106 Rallye 2003
- ☐ 106 S16 2003
- ☐ 205 Turbo 16 1985
- ☐ 205 Turbo 16 Evolution 2 Rally Car 1986
- ☐ 205 Turbo 16 Rally Car 1985
- ☐ 206 Rally Car 1999
- ☐ 206 RC 2003
- ☐ 206 S16 1999
- ☐ 206cc 2001
- ☐ 307 XSi 2004
- ☐ 406 3.0 V6 Coupe 1998
- ☐ 905 Race Car 1992

Plymouth
- ☐ Cuda 440 Six Pack 1971
- ☐ Super Bird 1970

Polyphony
- ☐ Digital Formula Gran Turismo

Pontiac
- ☐ GTO 5.7 Coupe 2004
- ☐ Solstice Coupe Concept 2002
- ☐ Sunfire GXP Concept 2002
- ☐ Tempest Le Mans GTO 1964
- ☐ Vibe GT 2003

Proto
- ☐ Motors SPIRRA 4.6 V8 2004

RE Amemiya
- ☐ AMEMIYA ASPARADRINK RX7 (JGTC) 2004

Renault
- ☐ 5 Maxi Turbo Rally Car 1985
- ☐ 5 Turbo 1980
- ☐ AVANTIME 2002
- ☐ Clio Renault Sport 2.0 16V 2002
- ☐ Clio Renault Sport Trophy V6 24V Race Car 2000
- ☐ Clio Renault Sport V6 24V 2000
- ☐ Clio Renault Sport V6 Phase 2 2003
- ☐ Megane 2.0 16V 2003
- ☐ Megane 2.0 IDE Coupe 2000

RUF
- ☐ RUF 3400S 2000
- ☐ RUF BTR 1986
- ☐ RUF CTR "Yellow Bird" 1987
- ☐ RUF CTR2 1996
- ☐ RUF RGT 2000

Saleen
- ☐ S7 2002

SCION
- ☐ xA 2003
- ☐ xB 2003

Seat
- ☐ Ibiza Cupra 2004

Shelby
- ☐ Cobra 427 1965
- ☐ Mustang G.T. 350R 1965
- ☐ Series 1 Super Charged 2003

Spoon
- ☐ Spoon CIVIC TYPE R (EK) 2000
- ☐ Spoon Fit Race Car 2003
- ☐ Spoon INTEGRA TYPE R (DC2) 1999
- ☐ Spoon S2000 2000
- ☐ Spoon S2000 Race Car 2000

Spyker
- ☐ C8 Laviolette 2001

Subaru
- ☐ CUSCO SUBARU ADVAN IMPREZA (JGTC) 2003
- ☐ IMPREZA Coupe WRXtypeR STi Version VI (GC) 1999
- ☐ IMPREZA Premium Sport Coupe 22B-STi Version (GC) 1998
- ☐ IMPREZA Rally Car 1999
- ☐ IMPREZA Rally Car 2001
- ☐ IMPREZA Rally Car 2003
- ☐ IMPREZA Rally Car Prototype 2001
- ☐ IMPREZA Sedan WRX STi (GC) 1994
- ☐ IMPREZA Sedan WRX STi (GD, Type-II) 2002
- ☐ IMPREZA Sedan WRX STi spec C (GD, Type-II) 2004
- ☐ IMPREZA Sedan WRX STi Version (GD, Type-I) 2000
- ☐ IMPREZA Sedan WRX STi Version II (GC) 1995
- ☐ IMPREZA Sedan WRX STi Version III (GC) 1996
- ☐ IMPREZA Sedan WRX STi Version IV (GC) 1997
- ☐ IMPREZA Sedan WRX STi Version V (GC) 1998
- ☐ IMPREZA Sedan WRX STi Version VI (GC) 1999
- ☐ IMPREZA Sport Wagon STi (GG, Type-I) 2000
- ☐ IMPREZA Sport Wagon WRX STi Version VI (GF) 1999
- ☐ IMPREZA Super Touring Car
- ☐ IMPREZA WRX STi Prodrive Style (GD, Type-I) 2001
- ☐ LEGACY B4 2.0GT (4th) 2003

MISSION HALL
- Mission 1-10 - DMC DeLorean S2 '04
- Mission 11-20 - Jay Leno Tank Car '03
- Mission 21-24 - Pagani Zonda Race Car '01
- Mission 25-29 - Toyota 7 Race Car '70
- Mission 30-34 - Nissan R89C Race Car '89

AMERICAN HALL
- American Championship - Chevrolet Corvette Convertible (C1) '54
- Stars and Stripes - Chevrolet Camaro LM Race Car '01
- American Muscle Car Championship - Chevrolet Chevelle SS 454 '70
- Classic Muscle Car Championship - Plymouth Super Bird '70

EUROPEAN HALL
- European Championship - Jaguar XJ220 LM Edition '01
- British GT Cup - Jaguar E-Type Coupe '61
- British Light Weight Car Race - Lotus Europa Special '71
- German Touring Car Championship - Mercedes-Benz AMG CLK-GTR Race Car '98
- Italian Festival - Alfa Romeo 155 2.5 V6 TI
- French Championship - Citroen 2CV Type-A '54
- European Classic Car Championship - Mercedes-Benz Benz Patent Motor Wagen '1886
- European Hot Hatch Car - Championship Volvo 240 GLT Estate '88
- 1000 Miles - Alfa Romeo Giulia Sprint Speciale '63
- Schwarzwald League A - BMW M3 GTR Race Car '01
- Schwarzwald League B - Mercedes-Benz AMG 190E 2.5 16V Evolution II (DTM) '92

JAPANESE HALL
- Japanese Championship - Nissan Fairlady Z Concept LM Race Car '02
- Japanese GT Championship - Nissan Motul Pitwork Z (JGTC) '04
- Japanese 70's Classic - Nissan Skyline Hard Top 2000GT-R (KPGC10) '70
- Japanese 80's Festival - Mitsubishi HSR-II Concept '89
- Japanese 90's Challenge - Nismo 400R (R33) '96
- Japanese Compact Car Cup - Honda Life Step Van '72

SPECIAL CONDITION HALL
- Rally d' Umbria - Cadillac CIEN '02 (easy), Lancia Delta HF Integrale Rally Car '92 (normal), Lancia Delta S4 Rally Car '85 (hard)
- Rally d' Capri - Toyota RSC Rally Raid Car '02 (easy), Subaru Impreza Rally Car Prototype '01 (normal), Ford RS200 Rally Car '85 (hard)
- Grand Canyon - Ford RS200 '84 (easy), Mitsubishi CZ-3 Tarmac Rally Car '02 (normal), Mitsubishi Straion 4WD Rally Car '84 (hard)
- Ice Arena - Toyota RSC '01 (easy), Mitsubishi Lancer Evolution IV Rally Car'97 (normal), Nissan Bluebird 1600SSS Rally Car (510) '69 (hard)
- Chamonix - Infiniti FX45 Concept '02 (easy), Subaru Impreza Rally Car '01 (normal), Lancia Stratos Rally Car '77 (hard)
- George Paris - Alpine A310 1600VE '73 (easy), Renault 5 Maxi Turbo Rally Car '85 (normal), Peugeot 205 Turbo 16 Evolution 2 Rally Car '86 (hard)
- Swiss Alps - Mitsubishi CZ-3 Tarmac '01 (easy), Toyota Celica GT-Four Rally Car (ST205) '95 (normal), Nissan Silvia 240RS Rally Car '85 (hard)
- Tahiti - Renault 5 Turbo '80 (easy), Ford Escort Rally Car '98 (normal), Mitsubishi Pajero Rally Raid Car '85 (hard)
- Tsukuba Circuit - Mazda RX-8 Concept (Type-I) '01 (easy), Mazda Atenza Touring Car '02 (normal), Ford GT Concept '02 (hard)
- Cathedral Rocks (Trail I) - Land Rover Range Stormer Concept '04 (easy), Subaru Impreza Rally Car '99 (normal), Suzuki Escudo Dirt Trial Car '98 (hard)
- Cathedral Rocks (Trail II) - Hyundai HCD6 '01 (easy), Toyota Celica GT-Four Rally Car (ST185) '95 (normal), Mitsubishi Pajero Evolution Rally Raid Car '03 (hard)

ALFA ROMEO MANUFACTURER'S RACE EVENT
- GTA Cup - Alfa Romeo Giulia Sprint GTA1600 '65

ALPINE MANUFACTURER'S RACE EVENT
- Renault Alpine Cup - Alpine A110 1600S '73

ASTON MARTIN MANUFACTURER'S RACE EVENT
- Aston Martin Festival - Aston Martin DB9 Coupe

AUDI MANUFACTURER'S RACE EVENT
- Tourist Trophy - Audi Le Mans Quattro '03
- A3 Cup - Audi Quattro '82

LISTA DE VEÍCULOS DISPONÍVEIS

- ☐ LEGACY B4 2.0GT specB (4th) 2003
- ☐ LEGACY B4 3.0R (4th) 2003
- ☐ LEGACY B4 Blitzen (3rd) 2000
- ☐ LEGACY B4 RSK (3rd) 1998
- ☐ LEGACY Touring Wagon 2.0GT (4th) 2003
- ☐ LEGACY Touring Wagon 2.0GT specB (4th) 2003
- ☐ LEGACY Touring Wagon 3.0R (4th) 2003
- ☐ LEGACY Touring Wagon GT-B (2nd) 1996
- ☐ SUBARU 360 1958

Suzuki
- ☐ ALTO LAPIN Turbo 2002
- ☐ ALTO WORKS RS-Z 1997
- ☐ ALTO WORKS SUZUKI SPORT LIMITED 1997
- ☐ Cappuccino (EA11R) 1991
- ☐ Cappuccino (EA21R) 1995
- ☐ CONCEPT-S2 2003
- ☐ ESCUDO Dirt Trial Car 1998
- ☐ GSX-R/4 2001
- ☐ Kei WORKS 2002
- ☐ MR Wagon Sport 2004
- ☐ WAGON R RR 1998

Tommy
- ☐ kaira ZZII 2000
- ☐ kaira ZZ-S 2000

Tom's
- ☐ Tom's X540 CHASER 2000

Toyota
- ☐ 2000GT 1967
- ☐ ALTEZZA Touring Car
- ☐ au CERUMO Supra (JGTC) 2001
- ☐ CALDINA GT-FOUR 2002
- ☐ CARINA ED 2.0 X 4WS 1989
- ☐ Castrol Tom's Supra (JGTC) 2000
- ☐ Castrol Tom's Supra (JGTC) 2001
- ☐ CELICA 1600GT (TA22) 1970
- ☐ CELICA 2000GT-FOUR (ST165) 1986
- ☐ CELICA 2000GT-R (ST162) 1986
- ☐ CELICA GT-FOUR (ST205) 1998
- ☐ CELICA GT-FOUR Rally Car (ST185) 1995
- ☐ CELICA GT-FOUR Rally Car (ST205) 1995
- ☐ CELICA GT-FOUR RC (ST185) 1991
- ☐ CELICA GT-R (ST183, 4WS) 1991
- ☐ CELICA SS-II (ST202) 1997
- ☐ CELICA SS-II (ZZT231) 1999
- ☐ CELICA XX 2800GT 1981
- ☐ COROLLA LEVIN BZ-R 1998
- ☐ COROLLA LEVIN GT-APEX (AE86) 1983
- ☐ COROLLA Rally Car 1998
- ☐ COROLLA RUNX Z AEROTOURER 2002
- ☐ DENSO SARD SUPRA GT (JGTC) 2000
- ☐ GT-ONE Race Car (TS020) 1999
- ☐ MINOLTA Toyota 88C-V Race Car 1989
- ☐ Motor Triathlon Race Car 2004
- ☐ MR2 1600 G 1986
- ☐ MR2 1600 G-Limited Super Charger 1986
- ☐ MR2 G-Limited 1997
- ☐ MR2 GT-S 1997
- ☐ MR2 Spyder 1999
- ☐ MR2 Spyder (6-speed sequential manual transmission) 2002
- ☐ PRIUS G (J) 2002
- ☐ PRIUS G Touring Selection (J) 2003
- ☐ RSC 2001
- ☐ RSC Rally Raid Car
- ☐ SERA 1992
- ☐ SPORTS 800 1965
- ☐ SPRINTER TRUENO BZ-R 1998
- ☐ SPRINTER TRUENO GT-APEX (AE86) 1983
- ☐ SPRINTER TRUENO GT-APEX (AE86) Shuichi Shigeno 2000
- ☐ STARLET Glanza V 1997
- ☐ SUPERAUTOBACS APEX MR-S (JGTC) 2000
- ☐ SUPRA 2.5GT Twin Turbo R 1990
- ☐ SUPRA 3.0GT Turbo A 1988
- ☐ SUPRA RZ 1997
- ☐ SUPRA SZ-R 1997
- ☐ Tacoma X-Runner 2004
- ☐ Toyota 7 Race Car 1970
- ☐ VITZ F 1999
- ☐ VITZ RS 1.5 2000
- ☐ VITZ RS Turbo 2002
- ☐ VITZ U Euro Sport Edition 2000
- ☐ VOLTZ S 2002
- ☐ WEDSSPORT CELICA (JGTC) 2003
- ☐ WiLL VS 2001
- ☐ WOODONE Tom's Supra (JGTC) 2003
- ☐ Modellista CELICA TRD Sports M (ZZT231) 2000

Trial
- ☐ TRIAL CELICA SS-II (ZZT231) 2003

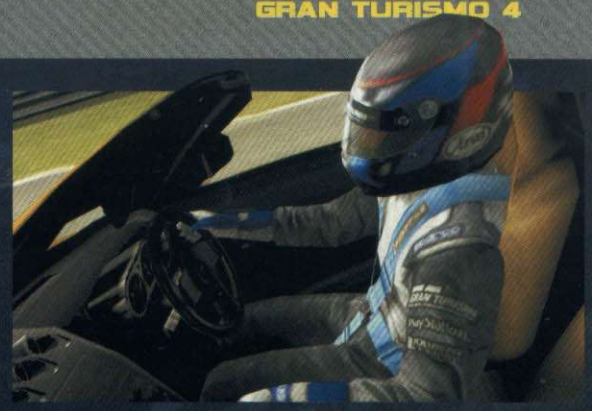
Triumph
- ☐ Spitfire 1500 1974

TVR
- ☐ Cerbera Speed 12 2000
- ☐ Cerbera Speed Six 1997
- ☐ Griffith 500 1994
- ☐ T350C 2003
- ☐ Tamora 2002
- ☐ Tuscan Speed 6 2000
- ☐ V8S 1991

Volkswagen
- ☐ Beetle 1100 Standard (Type-11) 1949
- ☐ Bora V6 4MOTION 2001
- ☐ Golf I GTI 1976
- ☐ Golf IV GTI 2001
- ☐ Golf IV R32 2003
- ☐ Golf V GTI 2005
- ☐ Karmann Ghia Coupe (Type-1) 1968
- ☐ Lupo Cup Car 2000
- ☐ Lupo GTI 2001
- ☐ Lupo GTI Cup Car (J) 2003
- ☐ Lupo1.4 2002
- ☐ New Beetle 2.0 2000
- ☐ New Beetle Cup Car 2000
- ☐ New Beetle RSi 2000
- ☐ Polo GTI 2001
- ☐ W12 Nardo Concept 2001

Volvo
- ☐ 240 GLT Estate 1988
- ☐ Volvo S60 T 5 Sport 2003

SILEIGHTY
- ☐ -1998



» Ainda hoje, o visual de GT4 é um dos mais impressionantes no automobilismo virtual

BMW MANUFACTURER'S RACE EVENT
- BMW 1 Series Trophy - BMW 2002 Turbo '73
- 'M' Club - BMW M3 GTR '03

CHEVROLET MANUFACTURER'S RACE EVENT
- Corvette Festival - Chevrolet Corvette Stingray Coupe (C2) '63
- Camaro Meeting - Chevrolet Camaro IROC-Z

CHRYSLER MANUFACTURER'S RACE EVENT
- Crossfire Trophy - Dodge Viper GTSR Concept '00

CITROEN MANUFACTURER'S RACE EVENT
- 2HP-2CV - Citroën 2CV Type-A '54

DAIHATSU MANUFACTURER'S RACE EVENT
- Copen Race - Daihatsu Storia X4 '00
- Midget II Race - Daihatsu Midget '63

HONDA MANUFACTURER'S RACE EVENT
- Type R Meeting - Honda HSC
- Civic Race - Honda Civic Si (M.Motul Race) '87

HYUNDAI MANUFACTURER'S RACE EVENT
- Hyundai Sport Festival - Hyundai Clix '01

ISUZU MANUFACTURER'S RACE EVENT
- Isuzu Classic Sport - Isuzu 117 Coupe '68

LOTUS MANUFACTURER'S RACE EVENT
- Elise Cup - Lotus Elise Type-72 '01
- Lotus Classic Cup - Lotus Elan S1 '62

MAZDA MANUFACTURER'S RACE EVENT
- 'RE' Club - Mazda Cosmo Sport (L10A) '67
- Roadster Cup - Mazda Eunos Roadster J-Limited (NA) '91
- RX-8 Cup-Mazda RX-8 Concept LM Race Car 01

MERCEDES-BENZ MANUFACTURER'S RACE EVENT
- Legend of Silver Arrow - Mercedes-Benz CLK Touring Car (D2 DTM) '00
- SL Challenge - Mercedes-Benz 300 SL Coupe '54

MG MANUFACTURER'S RACE EVENT
- MG Festival - MGF '97

MINI MANUFACTURER'S RACE EVENT
- Mini.Mini Battle - Marcos Mini Marcos GT '70

MITSUBISHI MANUFACTURER'S RACE EVENT
- Evolution Meeting - Mitsubishi Lancer 1600 GSR Rally Car '74
- Mirage Cup - Mitsubishi I Concept '03

NISSAN MANUFACTURER'S RACE EVENT
- Race of Red Emblem - Nismo Skyline GT-R LM Road Going Version (R33) '95
- March Brothers - Nissan mm-R Cup Car '01
- Silvia Sisters - Nissan Sileighty '98
- 'Z' Club - Nissan Fairlady 240ZG (HS30) '71

OPEL MANUFACTURER'S RACE EVENT
- Speedster Cup - Opel Calibra Touring Car (DTM) '94

PEUGEOT MANUFACTURER'S RACE EVENT
- 206 Cup Peugeot 205 Turbo 16 Rally Car '85

RENAULT MANUFACTURER'S RACE EVENT
- Clio Trophy - Renault Lutecia Renault Sport V6 24V Race Car '00
- Megane Cup - Renault Avantime '02

SALEEN MANUFACTURER'S RACE EVENT
- Saleen S7 Club - Nike One 2022

SHELBY MANUFACTURER'S RACE EVENT
- Shelby Cobra Cup - Shelby Mustang GT350R '65

SUBARU MANUFACTURER'S RACE EVENT
- Subaru 360 Race - Subaru Subaru 360 '58
- Race of Pleiades - Subaru Impreza Super Touring Car '01

SUZUKI MANUFACTURER'S RACE EVENT
- Suzuki K Cup - Suzuki Concept-S2 '03
- Suzuki Concept Car - Suzuki GSX-R/4 '01

TOYOTA MANUFACTURER'S RACE EVENT
- Altezza Race - Toyota Altezza Touring Car '01
- Vitz Race - Toyota Vitz RS Turbo '02

TRIUMPH MANUFACTURER'S RACE EVENT
- Spitfire Cup - Triumph Spitfire 1500 '74

TVR MANUFACTURER'S RACE EVENT
- Blackpool Racer - TVR Cerbera Speed 12 '00

VOLKSWAGEN MANUFACTURER'S RACE EVENT
- Beetle Cup - Volkswagen Beetle 1100 Standard (Type-11) '49
- Lupo Cup - Volkswagen Karmann Ghia Coupe (Type-1) '68
- GTI Cup - Volkswagen Golf I GTI '76

Por Humberto Martinez

SILENT

→Produtora: Konami →Distribuidora: Konami →Console: PS2 →Gênero: Ação

Encare fanáticos e seres infernais para encontrar os maiores segredos do passado

EXCELÊNCIAS

ALIENS DOMINAM
Final secreto com alienígenas é o que há de mais hilário

"SAILOR MOON"
Roupa secreta ao estilo Sailor Moon é o que há de mais ridículo

O QUÉ!!!???
Revelações capazes de deixar o mais cético de cabelos em pé

Silent Hill 3 é composto por um enredo pesado que mistura religião, misticismo e excesso de violência. Nem é preciso falar que trata-se de um jogo indicado para o público adulto. É também um prato cheio para quem gosta de jogos que envolvam muita ação e quebra-cabeças, contando com enigmas bem criativos e criaturas demoníacas o tempo todo. Estamos falando de uma das poucas experiências que conseguem mexer de verdade com a cabeça do jogador. Entrar em Silent Hill é abandonar a realidade e mergulhar de cabeça no clima diabólico e perturbador dos seus segredos.

Sussurros, gritos e lamentos unem-se a ruídos estridentes e, de algum modo, conseguem causar um irritante sentimento de desconforto e apreensão. Graças a esse recurso, os cenários sujos, profanos e ensangüentados tornam-se ameaçadores mesmo quando não apresentam inimigos.

Além disso, a escuridão proposital, que permite enxergar apenas alguns passos à sua frente, faz com que você se assuste nos momentos mais críticos. Acha exagero? Então experimente jogar à noite, sozinho e com o volume da TV bem alto. Só assim você conhecerá *Silent Hill* de verdade.

EM BUSCA DA VERDADE

Silent Hill 3 permitiu, pela primeira vez na saga, controlar uma garota na missão de enfrentar o inferno da cidade de Silent Hill. Todas as versões anteriores e posteriores só trouxeram homens nos papéis principais – exceto pela edição especial de *Silent Hill 2*, *Restless Dreams*, na qual era possível controlar Maria por um curto período de tempo.

A peça chave de *Silent Hill 3* é Heather, antes conhecida como Cheryl Mason e, antes disso, criada pelo culto sombrio da cidade em uma época na qual ainda era chamada por seu nome original: Alessa. A trama de *SH3* é totalmente ligada ao primeiro *SH* e acontece 17 anos depois da derrota de Samael pelas mãos de Harry Mason, pai adotivo de Heather.

Cabe a você decifrar as pistas dadas por personagens suspeitos como Claudia, uma maluca religiosa, e Douglas, um detetive que sabe mais do que aparenta. É preciso muita atenção para descobrir a ligação de Heather com as desgraças que estão acontecendo na cidade e sobreviver a tudo isso. >

AVALIAÇÃO D&T

PS2

Gráficos: ★★★★☆
Controle: ★★★☆☆
Áudio: ★★★★★
Replay: ★★★★☆
Acabamento: ★★★★☆

NOTA FINAL 8,5
EXCELENTE

AVALIAÇÃO DO GÊNERO

AÇÃO

Enredo e Ambientação: ★★★★☆
Inteligência Artificial: ★★★☆☆
Atrações Extras: ★★★★☆
Sistema de Câmera: ★★★★☆
Chefes: ★★★☆☆

Tal pai, tal filha. Assim como Harry Mason em SH1, Heather não se amedronta diante das monstruosidades

HILL 3

NÍVEIS DE EMPOLGAÇÃO

A Apesar de contar com alguns poucos enigmas inteligentes, esta versão é uma das mais fáceis da série. A enorme quantidade de informações e segredos mantém a diversão sempre alta e o tédio distante da jogatina.

B O final alienígena é o mais fácil de toda a série e encerra o jogo cedo.

C O ponto mais difícil é o confronto final, que ainda assim pode ser um passeio se você usar as estratégias corretas. Após habilitar as novas armas, recomeçar o jogo torna-se um meio de abusar de pobres monstros.

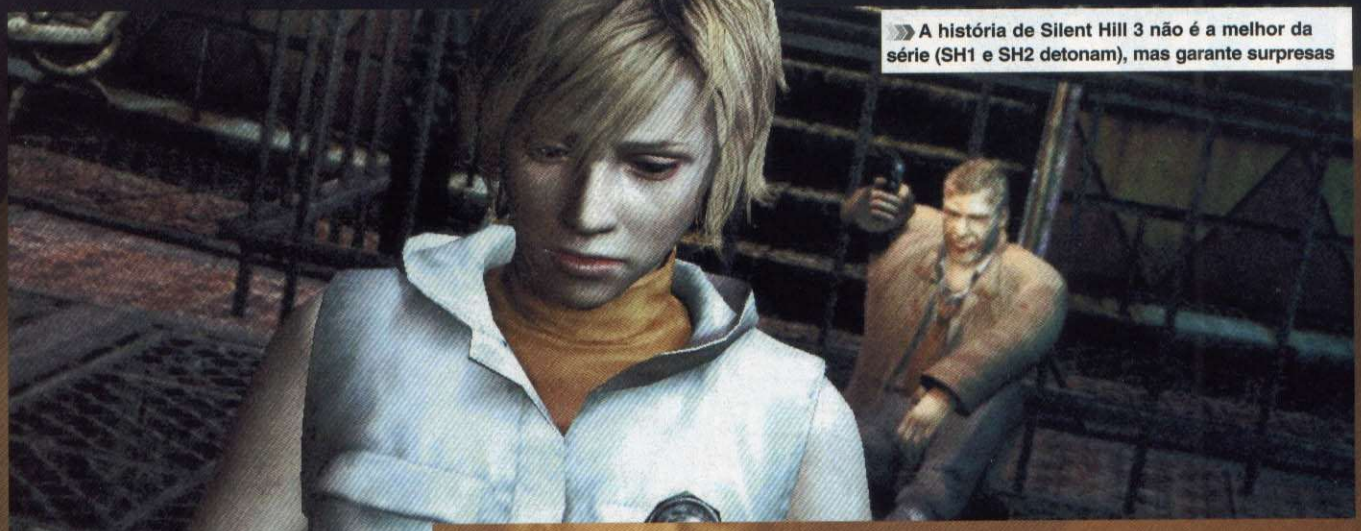
AQUI TEM

- ☑ Roteiro Completo
- ☑ Mapas com indicações
- ☑ Finais Secretos
- ☑ Roupas Especiais
- ☑ Armas Ocultas
- ☑ Enfermeiras gostosas

A VOLTA DO CULTO

Prepare-se para grandes surpresas: *Silent Hill 3* tem como ponto alto um evento trágico na vida de Heather, muito triste também para os fãs. Tudo que acontece de ruim nos eventos de *SH3* pode ser considerado culpa de Claudia, uma antiga conhecida de Heather, dos tempos em que ela ainda era Alessa, a escolhida para servir como corpo hospedeiro de Samael, a encarnação do mal. Claudia tem grandes motivos para atormentar Heather e vai usar de todas as suas forças para alcançar seus objetivos, maldades que você descobrirá das piores formas ao controlar Heather.

Claudia é a prova de que o culto sombrio da cidade de Silent Hill ainda existe e dispõe de grandes recursos, mesmo após Harry Mason frustar os maiores planos da seita em *SH1*. A fanática não está sozinha e Heather vai conhecer Vincent, um membro da seita com intenções mais capitalistas.



A história de Silent Hill 3 não é a melhor da série (SH1 e SH2 detonam), mas garante surpresas

Economize bastante munição, pois você não vai querer encarar chefes gosmentos no mano-a-mano

ROTEIRO

Para facilitar a sua vida, acompanhe os números entre parênteses procurando-os nos mapas.

AMUSEMENT PARK

1. Heather começa a aventura em um parque de diversões. Siga pela porta adiante e não reaja ao ataque dos monstros. Deixe-os atacar a heroína. Era tudo um pesadelo e Heather acorda de seu cochilo em uma lanchonete. Para completar o dia estranho da heroína, um detetive chamado Douglas surge para conversar com ela. Despiste-o pulando pela janela do banheiro e depois entre na porta adiante.

SHOPPING CENTER

2. Passe pela porta ao final do corredor e, dentro do shopping, entre na loja com a porta entreaberta. Após a animação com o estranho monstro, você recebe a arma Handgun. Saia pela porta dos fundos e pegue o mapa do shopping, que fica no mural do corredor. Saia pela porta ao lado e suba para o andar 2F. Dirija-se à Helen's Bakery (1) e pegue o item Tongs. Volte até o depósito (2) e use o item Tongs para pegar a Key taken with tongs sob as caixas. Use-a para abrir a loja Best Sellers (3). **Pegue a coleção de livros** de Shakespeare no chão e organize os volumes na seqüência IV, V, II, III e I, para descobrir uma senha escrita em sangue. A senha geralmente é 8352 ou 8157. Use-a para abrir a porta.

3. Após a conversa com Claudia, siga para o elevador (4) e pegue o Radio. A realidade começa a se fundir com a dimensão infernal. Prepare-se para enfrentar ou fugir de perigosos monstros. Siga pela única porta aberta, no final do corredor. Entre no depósito (5) e apague as luzes para encontrar o item FlashLight. No banheiro feminino (6) você encontrará o item Bleach.

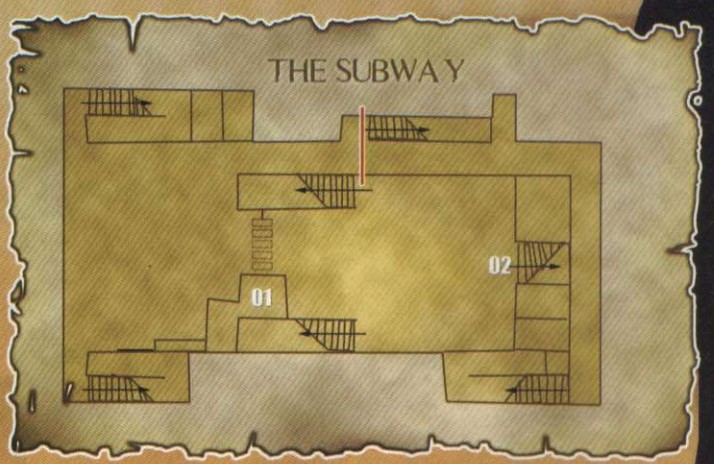
4. Passe por baixo da porta arrombada no final do corredor. Pegue o item Hanger e o colete Bulletproof Vest na loja de roupas (7). Vá até a sala destruída (8), use o Hanger para alcançar a escada no teto e suba. Vá até a joalheria (9) e pegue o item Walnut. Volte ao hall e suba pela escada rolante para o andar 3F. Entre no restaurante (10) e pegue a Cooked Key no animal morto sobre a mesa. Use esta chave para abrir a lanchonete (11) no andar 2F. Pegue a arma Steel Pipe na parede e corra até a enfermaria (12) para pegar o item Detergent. No final do corredor há **um exaustor (13)**. Desligue-o.

5. Entre pela porta ao lado para encontrar dezenas de criaturas que estão bloqueando sua passagem (14). Aproxime-se, abra seu inventário e faça o seguinte: selecione o item Bleach, escolha a opção Combine, vá até o item Detergent e aperte Use. Com isso você vai criar um gás letal para exterminar as criaturas. Ligue o exaustor para remover o gás e prosseguir em segurança. Na sala das macas (15), há uma espécie de morsa sobre a mesa. Use seu Walnut nela para quebrá-lo e receber o item Moonstone.

6. Volte ao andar 3F e use a Moonstone na porta com o símbolo da lua (16). Seja cauteloso para não cair ao descer a escada principal (17). Agora, prepare-se para enfrentar o chefão Splitworm. Acerte-o com sua Handgun sempre que ele abrir a proteção que cobre sua cabeça e fuja quando o inimigo for atravessar os túneis. Vencendo-o, você voltará à dimensão normal. Passe novamente pelo restaurante (8) para conseguir diversos itens e siga em frente para encontrar o detetive.

THE SUBWAY

7. Desça até as bilheterias (1), passe ao lado das catracas e pegue os mapas à direita. Desça a escadaria da esquerda (2). Siga pela passagem North End (3) e desça. Neste local, há duas escadarias para você descer. Vá pelas duas para encontrar munições e o item Nutcracker. Volte à portaria da Plataforma 2 (4), use o Nutcracker para abrir a corrente do portão e desça para



encontrar a arma Shotgun no vagão. Desça a escada próxima ao vagão e siga pela segunda escadaria do corredor. Continue à esquerda e note que há uma porta próxima à linha do metrô. Desça e examine-a. O vagão vem com tudo na sua direção. Ignore os cachorros que o atacam e suba de volta na plataforma. Para entrar no vagão, abra a porta na plataforma, suba uma escadaria e desça na próxima. Dentro do vagão, **detone todos os inimigos.**

UNDERPASS

8. Desça até o esgoto e corra pela porta azul. Prossiga pela próxima porta azul para encontrar o depósito (1). Pegue a arma Maul e os mapas na parede. Vá até o beco detonado (2) e pegue o item Wine Bottle. Corra até o depósito de combustível (3) e use seu Wine Bottle na máquina para receber o Oil-filled Bottle. Use-o no tanque da casa de máquinas (4). Feito isto, acione o botão no painel ao lado e desça a escada no canto. Vá até o depósito de lixo (5) e pegue o item **Dryer**, sobre a cadeira. Dirija-se à sala de bombeamento (6). Não atravesse a ponte ou será morto por uma criatura oculta na água. Use seu Dryer na tomada ao lado da porta e jogue-o na água para eletrocutar o monstro. Corra rapidamente para a saída (7).

CONSTRUCTION SITE

9. Entre no prédio e suba até o último andar. Na curva da sala há uma parede com acabamento diferente. Equipe-se com seu Maul, ou Pipe Steel, e **use-o para destruir a parede** e descobrir um cadáver emparedado. Pegue o item Silencer no chão. Examine o colchão perto do buraco e

escolha a opção Yes para jogá-lo no andar de baixo. Pule no buraco, saia pela parede destruída e use os andaimes para chegar ao prédio vizinho em segurança.

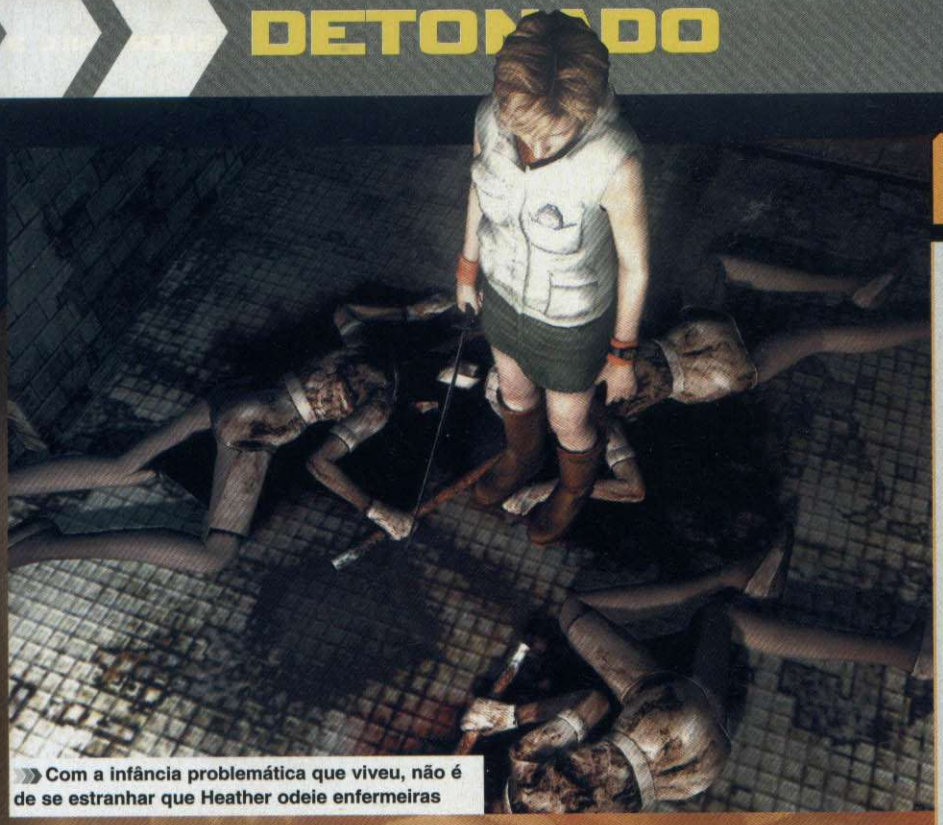
LEGENDA

SP - Save Point	BF - Beef Jerky
HD - Health Drink	SS - Shotgun Shells
HB - HeandGun Bullets	AM - Ampoule

HILLTOP CENTER

10. Vá até o escritório Monica's Dance Club (1) e pegue os mapas sobre a mesa. Suba pela escadaria até o andar 5F. Pegue o item Jack na prateleira da oficina (2). Examine a área (3) e pegue o item Screwdriver sobre as caixas. Pegue a espada Katana no depósito (4). Volte ao escritório (1) e use a Screwdriver para abrir a gaveta emperrada da mesa e conseguir o item Rope. Há um elevador entreaberto (5) no corredor. Use o Jack para terminar de abri-lo e a Rope para descer ao andar inferior. Siga até o banheiro do apartamento (6) e examine a banheira.

11. O prédio foi tomado pela dimensão infernal. Vá até o escritório (7) e converse com o estranho Vincent. No depósito (8), pegue o item Oxydol. Use o elevador para chegar ao andar 1F. Pegue o item Pork Liver no congelador do refeitório (9). Suba até o andar 5F. Vá até a sala de fumantes (10) e pegue o item Matchbook. Na galeria de arte (11), examine o quadro e faça o seguinte: selecione o item Oxydol, clique em Combine; escolha o item Pork Liver e clique Combine; finalize selecionando o item Matchbook e apertando Use. Com isso, você queima o quadro e abre uma passagem secreta. Siga por ela para descer ao andar 4F. Vá até a sala de contabilidade (12) e pegue uma Silver Coin sobre a mesa. Use-a na ›



» Com a infância problemática que viveu, não é de se estranhar que Heather odeie enfermeiras

máquina de refrigerantes ao lado para conseguir a Life Insurance Key. Use-a para abrir a porta no corredor do andar 1F. Vá até a sala destruída (13) e leia o livro sobre a mesa. Corra até a saída (14).

SITE

12. Siga pelo beco e entre pelos fundos do prédio. Seu apartamento é o 102. Após uma chocante animação, suba no telhado e enfrente o monstro assassino. Fuja de suas investidas e imediatamente contra-ataque com disparos de Shotgun. Volte ao seu apartamento e pegue a arma Stun Gun em seu quarto. Pegue carona com Douglas até Silent Hill. Antes de prosseguir para o hospital, passe no Pete's Bowl-o-rama para pegar itens úteis.

BROOKHAVEN HOSPITAL

13. Entre na recepção (1), a primeira sala, para encontrar os mapas do hospital. Use o elevador e vá ao andar 2F. Na sala de armários (2), pegue os itens Nail Polish Remover e o Perfume. No final do corredor há uma porta trancada (3). Use a senha 8634 para abri-la (4639 no nível Easy, 4896 no nível Hard). Na sala M4 (4), há um alarme de relógio tocando. Desligue-o e verifique a hora. Use o horário como senha para abrir a maleta sobre a cama e pegar a Instant Camera.

14. Volte ao andar 1F e siga ao quarto C4 (5). Use o item Nail Polish Remover para descolar a Stairwell Key da parede. Use-a para abrir a porta da escadaria (06). Desça ao andar BF e pegue a arma Submachine Gun, que está perto do elevador. Entre no depósito (7) e use a Instant Camera perto da marca de sangue na parede para fotografar uma senha atrás da prateleira. Vá ao andar 3F e use a senha da foto para abrir a porta trancada (8). Agora, vá ao quarto S12 (9) e atenda o telefone. Volte ao andar 2F e abra a porta no final do corredor (10). Siga pelo labirinto de corredores e examine o Save Point. Transportado ao hospital infernal, evite a sala 12, pois há uma armadilha que pode levá-lo a morte. Pegue o elevador e desça ao andar 2F. Vá até a sala dos armários (13) e abra o armário para atender ao telefone. Entre na sala em frente (14) e pegue o Plastic Bag na lixeira.

15. Volte ao andar 3F e use o Plastic Bag para coletar o sangue na sala de exames. Desça ao andar B3. No necrotério, você deve resolver um enigma para conseguir a senha para abrir o cadeado na parede. Examine o painel e note que os traços na parede são uma representação da sala e da organização das macas. Os algarismos romanos indicam quais são e a ordem das macas que você deve examinar. Anote os números das macas indicadas e use-os no cadeado. Pegue a Cremated Key e use-a para abrir a a sala 16.

16. Vá até o quarto C4 (17) e use o Plastic Bag (with blood) no altar para descobrir uma passagem secreta. Desça e prepare-se para enfrentar o chefe Leonard. Acerte-o com disparos de Shotgun. Fuja enquanto ele estiver debaixo d'água e atire quando ele subir. Vencendo-o, você recebe o Talisman. Volte ao motel Jacks Inn e vá ao quarto 104 para encontrar Vincent. Siga sua jornada pela Nathan Avenue.

SEGREDOS ESPECIAIS

Quando você se cansar da roupa sem graça da protagonista, use as senhas que revelamos abaixo para habilitar um vestuário muito mais criativo e diversificado.

ROUPAS ESPECIAIS

Entre no modo Extra Costume e digite as senhas a seguir para habilitar trajes secretos para Heather. Ao jogar no modo Extra New Game, as roupas ficam disponíveis em seu inventário e podem ser vestidas a qualquer momento.

ROUPA	SENHA
Heather	HappyBirthDay
Onsen	I_Love_You
Block Head	PutHere2FeelJoy
Don't Touch	TOUCH_MY_HEART
God Of Thunder	GangsterGirl
The Light	LightToFuture
Transience	ShogyouMujou
Killer Rabbit	BlueRobbieWin
Royal Flush	01_03_08_11_12
Golden Rooster	cockadooodledoo
Transform Costume	PrincessHeart
Zipper	Shut_your_mouth

GRIFE DOS GAMEMANÍACOS

Há uma série de roupas com propagandas de sites e revistas de games para habilitar. As senhas são:

VEÍCULO	SENHA
Game Informer	gameinformer
GamePro	ProTip
GameSpy	iaml33t
IGN	IGN_pickleboy
Play the PlayStation	sLmLdGhSmKfBfH
PS2	extra_thumbs

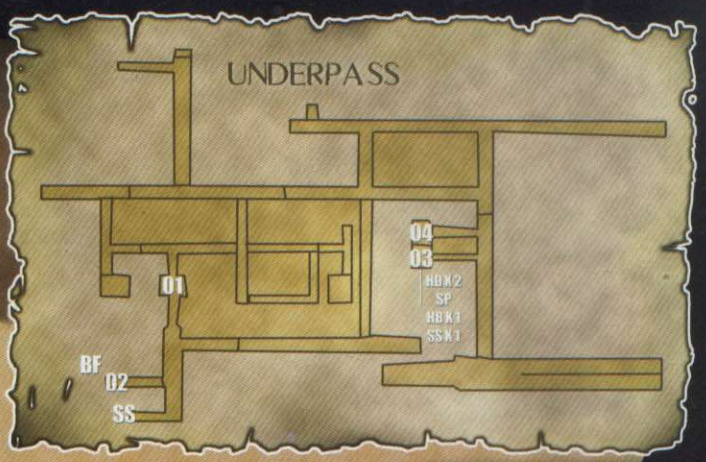
DETETIVE ENGRAÇADO

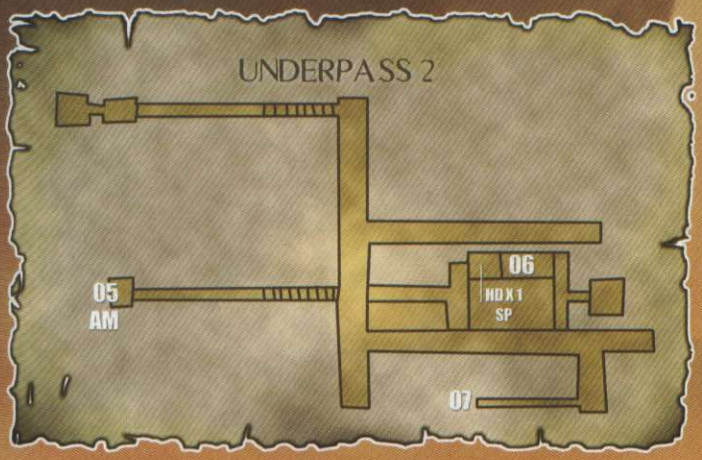
Após terminar o game, coloque o cursor sobre a opção Extra New Game e faça a seqüência: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ●, ✖. Douglas vai aparecer de pijamas durante as animações.

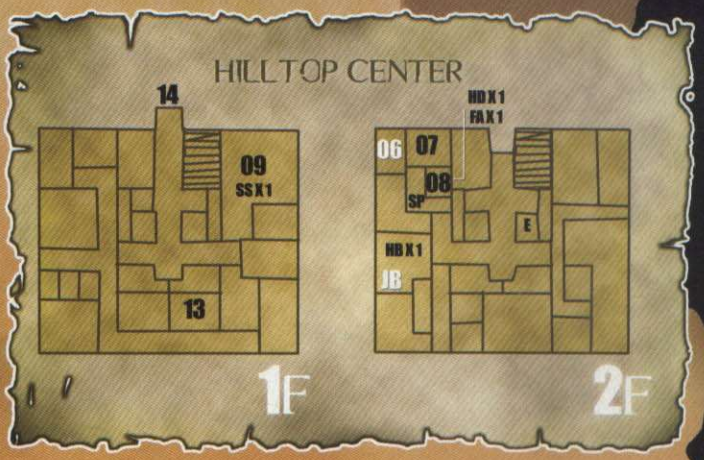
AMUSEMENT PARK

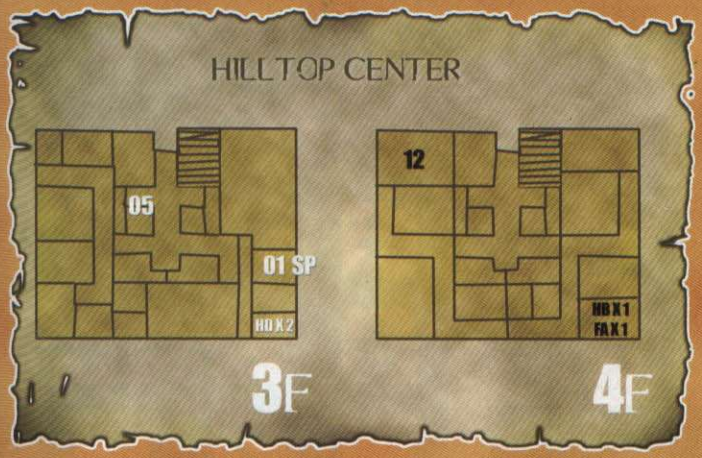
17. De volta ao parque de diversões de seus pesadelos, siga pelo caminho conhecido e entre na loja de bugigangas. Vasculhe tudo e pegue a Roller Coaster Key em uma lata que cai da prateleira. Prossiga pela porta de madeira após a loja. Na montanha-russa, use sua chave para abrir a cabine e desligar as máquinas. Vá pelos trilhos e prepare-se para uma surpresa. Siga seu caminho para chegar na casa mal-assombrada. Você vai visitar três cenários que têm o propósito de assustar sua heroina. Quando uma luz vermelha começar a persegui-lo, o risco vai se tornar mortal. Fuja rapidamente pelos corredores.

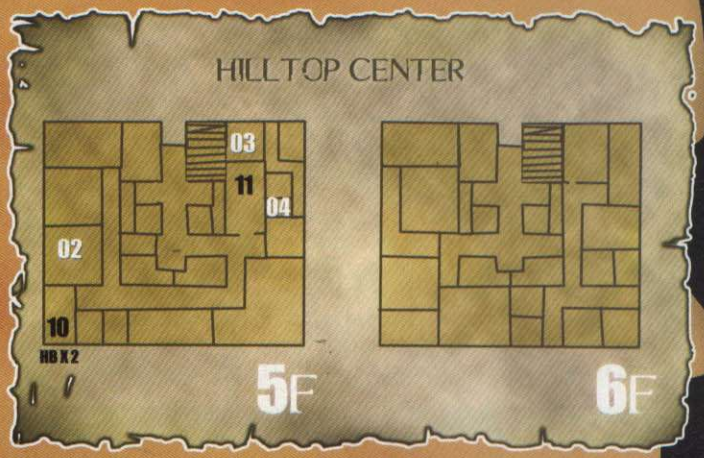
18. Fora da casa maldita, vá até o brinquedo com naves espaciais. Siga pelo caminho lateral e vasculhe a próxima área para encontrar os itens Red Shoe e Chain. Volte até as naves espaciais. Use a Chain na porta emperrada e no centro do brinquedo. Depois ative-o na cabine para abrir a porta. Prossiga e entre na casa mística à direita, para encontrar o item Doll Head. Entre na





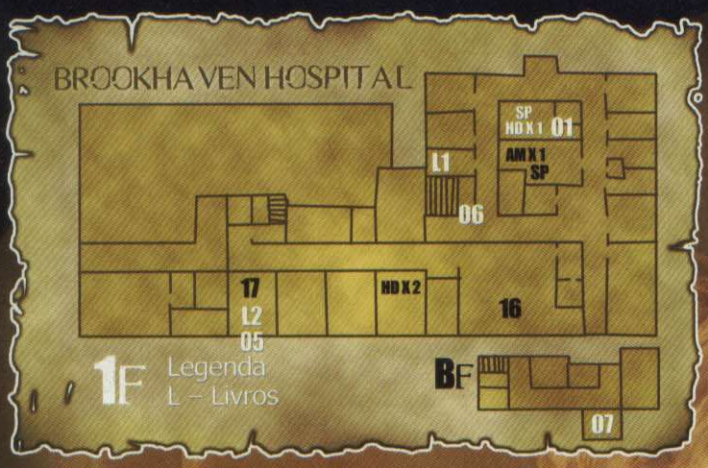


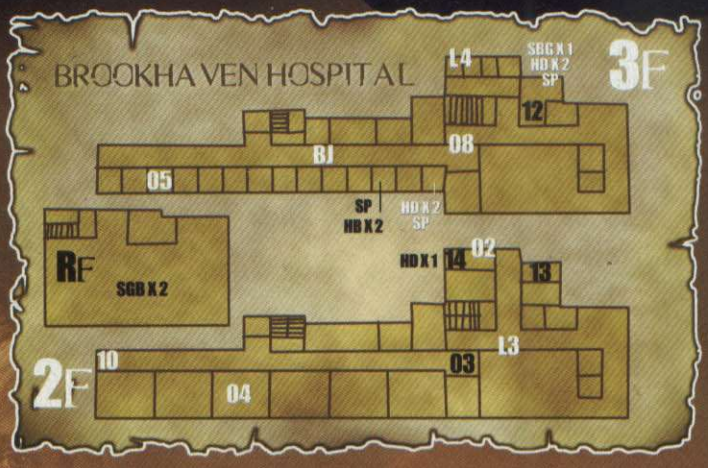


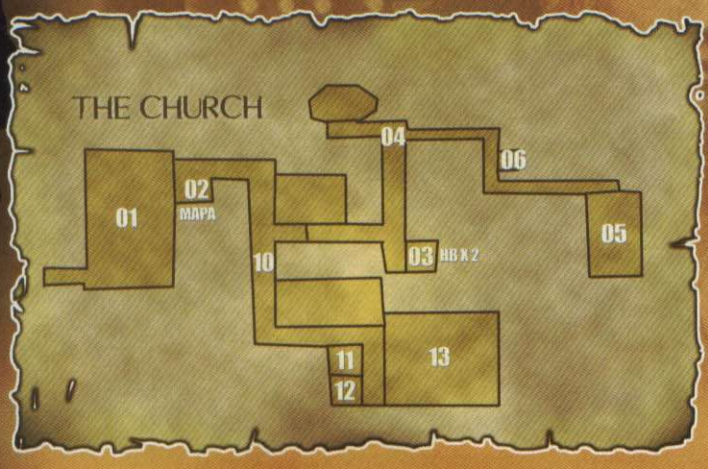


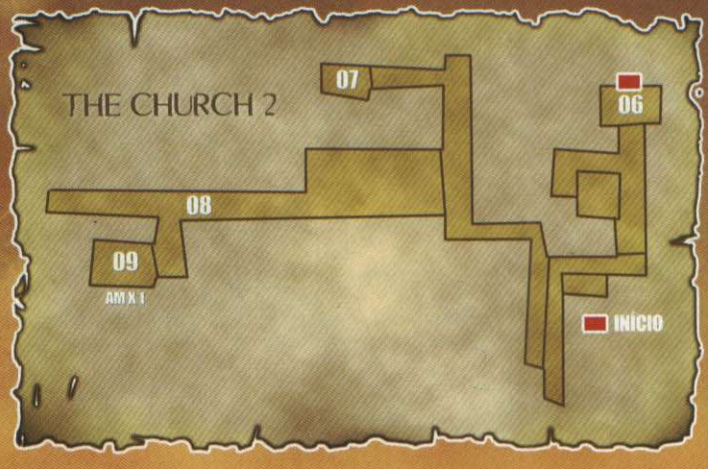
Montanha Encantada e use o Doll Head na boneca da Branca de Neve e o Red Shoe na boneca da Cinderela. Siga pela porta à esquerda e prossiga até o carrossel. Examine o manuscrito no único cavalo que não está em movimento. Quando o brinquedo começar a funcionar, »

» Aos pedaços e cheios de pontas, os monstros vão abalar os seus nervos





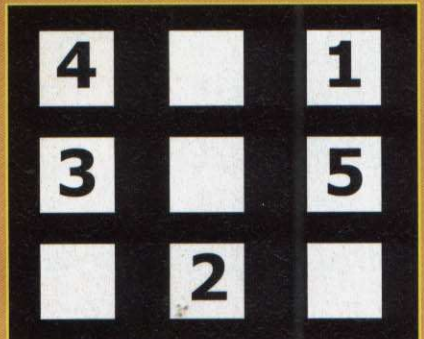




detone todos os cavalos até paralisá-los ou você será morto. Prepare-se para enfrentar a memória de Alessa. Ela usa armas iguais às suas, portanto fuja rapidamente se ela usar armas de fogo. Detone-a usando sua Katana.

THE CHURCH

19. No salão da igreja (1), pegue a carta de tarô Eye of Night sobre o altar. Saia pela porta ao lado e pegue os mapas na parede do corredor. Entre no confessionário (2) para ouvir a confissão de Claudia. Você pode optar por perdoá-la (primeira opção) ou não dizer nada (segunda opção). No quarto (3), pegue o item Cassette Tape sobre a mesa. No corredor (4), você ouve choros e passos de criança. Siga os passos até o quadro e examine-o para abrir uma passagem secreta. Vá até a biblioteca (5) e examine os livros. Pegue a carta Moon, sobre a mesa, e converse com Vincent para receber o livro Otherworld Laws. Volte e use o elevador para descer. Vá ao necrotério (6) e examine os cadáveres para encontrar a carta Hanged Man. Volte e olhe o quarto de Alessa (7) para pegar a Brass Key no quadro de borboletas. Dirija-se ao outro corredor (8) para ouvir novamente passos e soluços de uma criança. Siga os passos para encontrar outra passagem secreta. Pegue a carta Fool no quarto secreto (9). Use sua nova chave para abrir a porta (10), perto do confessionário. No escritório (11), você pode ouvir sua Cassette Tape. Basta usá-la no rádio. No quarto ao lado (12), pegue a carta High Priestess sobre a cama. A próxima sala (13) está repleta de monstros. Evite-a. Volte ao quarto de Alessa (7) para solucionar o último enigma. Seu objetivo é usar cinco cartas



1. Moon, **2.** Hanged Man, **3.** High Priestess, **4.** Eye of Night e **5.** Fool.

Quando um designer de monstros fica cansado (ou de saco cheio) é que começam a nascer monstros esquisitos como estes

SEGREDOS DAS TREVAS

Terminar o jogo não significa que os desafios acabaram. Confira as dicas a seguir para habilitar novos modos e armas.

MODOS SECRETOS

- **Extra New Game:** termine o game em qualquer nível de dificuldade para habilitar este modo que permite iniciar o jogo novamente e usar roupas especiais, armas secretas e conferir outros segredos habilitados.

- **Extra Costume:** complete o game. Neste modo você deve digitar as senhas para habilitar as roupas especiais para Heather.

- **Extra Options:** após terminar o game, entre em Options e aperte L1 + R1 + R2 + L2 para acessar o novo modo. O destaque é a opção Bullet Adjust, que permite aumentar o número de munições do jogo.

- **Beginner Mode:** morra e use vários Continues para habilitar este modo. Ele fica dentro do Extra Options e deixa o jogo mais fácil.

ARMAS EXTRAS

Ao terminar o game, certifique-se de que há uma mensagem confirmando a habilitação da arma antes de reiniciar.

- **Beam Saber:** termine o game detonando uma grande parte dos inimigos com armas não convencionais, como Steel Pipe, Maul e Katana. Pegue a Beam Saber na maçaneta da porta do andar 2F, do Shopping Mall (confira no mapa).

- **Flamethrower:** finalize o game detonando seus inimigos usando freqüentemente armas de fogo. Este lança-chamas ficará disponível no balcão da Helen's Bakery.

- **Gold/Silver Pipe:** na fase Underpass, na sala onde você usa o secador de cabelos para detonar a criatura aquática, examine a água e jogue sua arma Steel Pipe. Responda às perguntas para ganhar esta arma.

- **Heather Beam:** complete o jogo duas vezes com o maior número possível de pontos no ranking para habilitar poderosos raios para a heroína. Uma vez habilitado, o poder fica disponível imediatamente. Para usá-lo, fique sem nenhuma arma.

- **Unlimited Submachine Gun:** detone o chefão final usando as armas Steel Pipe, Maul ou Katana para habilitar esta nova arma. A Unlimited Submachine Gun está no amontoado de lixo, no beco pelo qual você passa logo após pular da janela do banheiro.

de tarô e organizá-las na porta obedecendo a seqüência demonstrada no quadro à esquerda. Após a conversa, use seu Pendant para expulsar o ser maligno de seu corpo e prepare-se para encará-lo. Quando ele estiver em pé, aproxime-se do inimigo e atire com a pistola para derrubá-lo. Equipe sua Katana, acerte dois golpes e fuja para evitar o contra-ataque. Repita o processo e desvie das chamas. Após vencê-lo, curta o final deste pesadelo.

FINAIS ADICIONAIS

Como manda a tradição, Silent Hill 3 conta com alguns finais secretos. Veja, a seguir, quais são eles e como consegui-los:

• Final "Revenge"
Jogue usando apenas o uniforme Princess Heart e detone todos inimigos com a arma Heather Beam. Ao chegar ao apartamento da heroína, uma animação muito hilária com alienígenas vai encerrar sua aventura.

• Final "Possessed"
Termine o game sob as seguintes condições: não colete os diários, equipe pelo menos uma vez o item Perfume e detone absolutamente todos os inimigos do jogo usando armas de fogo.

A mais de 10 anos no mercado:
TRADIÇÃO É CONFIANÇA!

ACME Digital
www.acmedigital.com.br

Cursos de manutenção e instalação incluíndo esquemáticos. Pagamento em até 10x sem juros no cartão.

Atacado e varejo incluíndo peças, acessórios e chips para manutenção.

Completa linha de acessórios importados para Play3, Play2, PSP, Nintendo Wii, dentre outros. Preço e qualidade excelentes

Montagem de sites e lojas virtuais: gostou de nossa loja?

Acesse www.mecaempresas.com.br e confira como é fácil, barato e lucrativo. Fazemos todo o trabalho para você.

Vendas no atacado e varejo para todo o Brasil, aqui a gente não perde negócio

www.acmedigital.com.br

Fones: (61) 3202-8792 / 3273-9083
loja@acmedigital.com.br (e-mail e Gtalk)
brasilmodchip@gmail.com (MSN)

MD G

MD GAMES

AQUI O CAMPEÃO DO MUNDO É VOCÊ !!!

Souza
Jogador do
São Paulo F.C.

3361-8844
3361-4957
3338-1801

TELEVENDAS: 3331-7286

ENTREGAMOS GRATUITAMENTE EM TODA A GRANDE SÃO PAULO

FALE COM NOSSOS ATENDENTES

PREÇOS ESPECIAIS PARA LOGISTA CONFIRA

AMES

(SUPER LANÇAMENTO)

X-BOX 360 C/ 3 JOGOS
R$ 1.899,00

CONFIRA AGORA
10 MOTIVOS PARA VOCÊ COMPRAR SEU PS2!!!

1º APARELHO NOVO
2º RODA TUDO DIRETO!!!
3º GARANTIA DE 1 ANO TOTAL DO APARELHO
4º CONTROLE ORIGINAL
5º + I CONTROLE ORIGIANAL
6º MEMORY CARD ORIGINAL
7º BASE VERTICAL
8º MOCHILA
9º CONTROLE DVD ORIGINAL
10º OS 10 MELHORESJOGOS PARA O SEU PS2

PROMOÇÃO ESPECIAL

Memory card
R$ 39,90
CONFIRA!!!

SEU PLAY SLIM
A APARTIR DE
R$ 520,00
CONFIRA!!!

SEU PS2 COM HD
R$ 339,00

HD DE 40 GB
R$ 179,00

HD DE 80 GB
R$ 209,00

(INSTALAÇÃO GRATIS)

X-BOX C/ 3 JOGOS
R$ 879,00

PSP + DOWNGRADE
R$ 849,00

MEMORY STICK
PSP 1 GB
R$199,00

Produzido por OPUS Fotografia f: (11)5506-9979

Por Carlos Sá

TOM CLANCY'S ENDWAR

→ **Produtora:** Ubisoft Shanghai
→ **Distribuidora:** Ubisoft
→ **Console:** PS3
→ **Gênero:** Estratégia
→ **Jogadores:** 2 a 4
→ **Online:** 4 jogadores

Cenas de combate impressionantes rolam em tempo real e sem nenhum lag

Ubisoft quer provar que é possível fazer bons jogos de estratégia para consoles

Em um futuro não muito distante, em 2016, um ataque nuclear atingiu o Oriente Médio e, além de matar milhões de pessoas, provocou uma crise no abastecimento de petróleo no mundo. Com isso, a Rússia se tornou a principal fonte de energia do mundo e, em conseqüência disso, se tornou também o país mais rico.

Rapidamente, a Rússia reestabeleceu seu poderio bélico, tornando-se uma ameaça ao resto do mundo. Os países da Europa resolveram unir suas forças e criaram a European Federation, enquanto os Estados Unidos concluíram a construção de sua base espacial. Estas três potências entram em guerra em busca do controle do pouco suprimento de energia que existe no mundo. E assim tem início a Terceira Guerra Mundial de *EndWar*.

O drama da história fica maior ainda quando você descobre que tudo vai acontecer em tempo real à sua frente. Apesar do jogo possuir uma campanha single player, seu forte é o modo on-line, onde pessoas do mundo inteiro assumem determinados pontos de guerra a sua escolha, tentando levar sua facção à vitória. A cada dia, o resultado final desta guerra pode ter um destino diferente, pois a guerra tem um tempo para acabar.

Ao entrar no jogo, você pode escolher qualquer batalha disponível, tanto individuais (1x1) quanto cooperativas (2x2). O objetivo de cada batalha é simples: deter o controle do maior número de bases ao final do tempo. Como o jogo é todo on-line e há uma grande quantidade de soldados andando pelo mapa, o gráfico e os detalhes do jogo tiveram que sofrer uma limitação, isso tudo para evitar os famosos lags.

ESTRATÉGIA SIMPLIFICADA

Batalhas em tempo real não são a única novidade do jogo. Como *EndWar* é um jogo de estratégia,

A Rússia tornou-se a maior ameaça do mundo

Cada facção conta com o seu próprio grupo de veículos de guerra

Escolha sua facção e entre com tudo na Terceira Guerra Mundial

o maior desafio é evitar a chuva de comandos característicos do gênero, o que não é muito funcional em um console. A Ubisoft achou uma solução muito interessante: comandos de voz. Isso mesmo, o jogo permite que você dê ordens para seus soldados por meio do microfone do headset. Infelizmente não é simplesmente falar "Equipe 1, detone o inimigo", pois o jogo só reconhecerá comandos em inglês e frases específicas. No início, isso pode ser complicado, mas com algumas horas de jogo você já terá decorado todos os comandos possíveis. Mas se você não domina o inglês ou não possui um headset, não se preocupe, pois é possível executar os comandos pelo controle.

A agilidade do jogo não fica só no comando de voz, a forma de criar seus esquadrões também é simples. Não é preciso criar edificações para depois construir seu exército. Na parte de baixo da tela aparecem os espaços disponíveis para reforços. São doze no total, mas se você estiver jogando em Coop, só poderá usar seis deles. Para chamar um reforço basta selecionar um espaço vazio e escolher o tipo que desejar.

Mas nem tudo são flores no *EndWar*. Um pequeno detalhe vai incomodar muitos que estão acostumados com jogos de estratégia: não dá para passear livremente pelo mapa. A câmera fica o tempo todo presa ao exército que está controlando, mas pare compensar esse limite é possível mudar seu ângulo vertical, dando uma visão mais ampla.

O sistema de câmeras permite aproximar e afastar a visão da ação

Por Leandro Rodrigues

RATCHET & CLANK FUTURE: QUEST FOR BOOTY

→ **Produtora:** Insomniac
→ **Distribuidora:** Sony
→ **Console:** PS3
→ **Gênero:** Ação
→ **Jogadores:** 1
→ **Online:** Não

AVALIAÇÃO D&T PS3

Gráfico: ★★★★☆
Controle: ★★★☆☆
Áudio: ★★★★★
Replay: ★★☆☆☆
Acabamento: ★★★☆☆

NOTA FINAL 7,0
BOM

Rachet e seu parceiro Clank aparecem em uma aventura expressa a preço de banana

Menos de pois meses depois da sua primeira aparição, durante a E3, *Ratchet e Clank Future: Quest for Booty* já está disponível na PlayStation Network. Essa nova aventura foge dos padrões estabelecidos pela franquia. Aqui, nada de 12 horas seguidas de muita aventura, *Quest for Booty* é apenas uma ponte entre o primeiro jogo para PlayStation 3 (que saiu em outubro do ano passado) e a nova aventura, que tem previsão de lançamento no segundo semestre de 2009.

VALE O QUANTO CUSTA

Justamente por ser apenas um elo de ligação entre os dois games principais, *Quest for Booty* é curtissimo. Com apenas quatro horas de atenção, qualquer um pode terminar essa aventura sem grandes esforços. Para compensar essa rapidez, o jogador só precisa desembolsar US$ 15, o equivalente a um quarto do valor normal de um game desta geração.

Basicamente, nesta aventura tudo funciona como na versão anterior. Clank foi raptado e Ratchet busca, desesperadamente, informações sobre o seu paradeiro. Para conseguir seu objetivo, mais uma vez ele vai destruir tudo que está no seu caminho, em busca de novos artefatos e muitos parafusos.

Nesse ponto os jogadore vão sentir outra mudança. Não existem armas novas, um dos pontos marcantes da série. As armas são basicamente as mesmas do jogo anterior. Talvez por isso mesmo Ratchet perca suas armas na primeira fase desta aventura para um bando de piratas, voltando a reconquistá-las algumas fases mais para frente.

Assim surge a grande (e única) novidade de *Quest of Booty*. A chave de boca que sempre acompanha Ratchet em sua aventuras. Com ela, agora é possível criar uma corda laser, capaz de movimentar objetos. Esse novo recurso, além de criar novas alternativas, deixa ainda complexos os momentos de ação em plataformas.

Passar de um ponto para o outro exige que o jogador puxe plataformas movéis, alinhando-as para chegar até o outro lado. Para isso, além de raciocinio rápido, o jogador precisa ficar de olho para não puxar muito uma peça ou outra. Caso contrário, será obrigado a fazer tudo de novo, desde o começo.

Para os que ficaram encantados com os momentos de ação sobre trilhos do título,

AVALIAÇÃO DO GÊNERO

AÇÃO

Enredo: ★★★☆☆
Sistema de Batalha: ★★★★☆
Evolução (Exp/Level): ★★★★★
Equipamentos/Magias: ★★★★☆
Colecionáveis: ★★★☆☆

Infelizmente o arsenal do Ratchet não ganhou nenhuma nova arma neste jogo

As sequências sobre trilhos estão ainda mais empolgantes

anterior, uma boa notícia. A produtora parece que acertou e resolveu colocar várias destas sequências neste novo jogo. Nelas, Ratchet deve deslizar por trilhos com sua bota magnética.

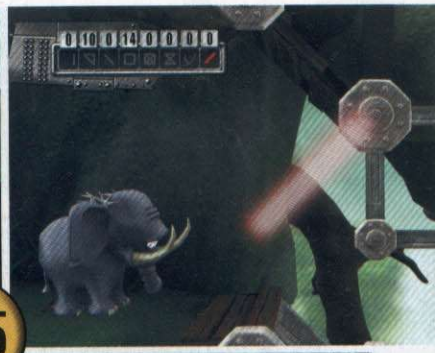
Para dificultar um pouco a vida do jogador e criar um novo desafio, agora é necessário quebrar portões que estão no meio do caminho. A única maneira de conseguir eliminar esses obstáculos é pegando pedras vulcânicas e aremessando-as nas grades, usando a chave de boca.

O VERDADEIRO PROTAGONISTA

Na parte visual a Insomniac resolveu não arriscar. Manteve os belissímo gráficos que já tinham feito um enorme sucesso no jogo do PS3. É possível notar alguma melhoria nas texturas e também nos efeitos de luz, que ficaram ainda melhores. Destaque para os momentos em que Ratchet está escalando prédios de ponta cabeça e estes começam a explodir.

Infelizmente, graças a curta duração da aventura, não existem fases com veículos, mas nada que tire o brilho da aventura. O número de piadas e trocadilhos por minuto também caiu, mas algumas boas sacadas foram incluidas, como um contrabandista que rouba itens e revende para você. Esse personagem tem uma espécie de papagaio no ombro, que não pára de entregar as falcatruas do seu dono. Quem se dedicar e terminar esta aventura já terá uma pequena amostra do que está por vir no ano que vem. Assim que você elimina o último chefe, entra no ar um teaser do próximo game. Bem que até lá a Insomniac poderia soltar mais um episódio curto como esse, para não deixar os fãs esperando por tanto tempo.

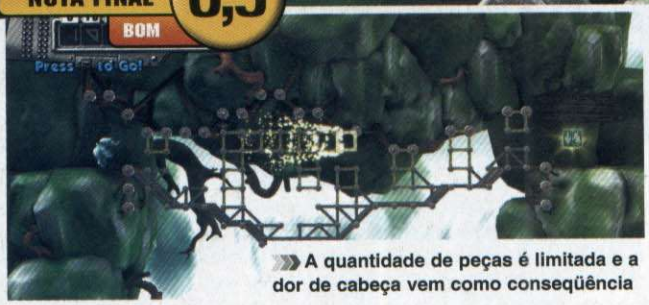
Por Leandro Rodrigues



ELEFUNK

→Produtora: 8bit | →Distribuidora: Sony | →Console: PS3
→Gênero: Puzzle | →Jogadores: 1 a 2 | →Online: Sim

Use elementos de física para ajudar um bando de elefantes perdidos



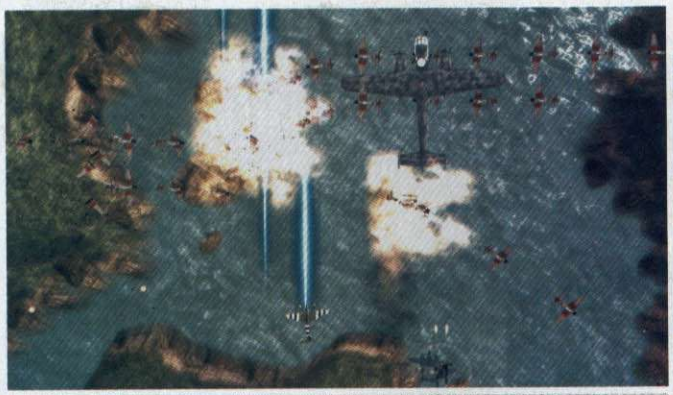
A quantidade de peças é limitada e a dor de cabeça vem como conseqüência

Uma das principais características dos jogos da nova geração é a utilização, cada vez com mais competência, dos elementos da Física nos objetos e personagens dos games. *Elefunk* utiliza essas novas características de programação para fazer um dos quebra-cabeças mais desafiantes dos últimos tempos.

Seu objetivo é construir pontes e passagens para que os elefantinhos passem de um lado para o outro do cenário. Apesar da premissa simples, Elefunk promete causar dores de cabeça até mesmo nos mais pacientes.

O sistema do jogo oferece uma quantidade limitada de peças, que devem ser encaixadas com precisão em pinos de sustentação que estão espalhados pelo cenário. Mas não basta formar a estrutura de um lado até o outro, também é necessário calcular se ela agüentará o peso dos bichinhos.

Para quem gosta de desafios com amigos, Elefunk ainda oferece um divertidíssimo modo multiplayer local ou online, que serve como uma válvula de escape para o modo principal. Aqui as pontes já estão prontas e os bichos em cima delas. Então cada jogador deve retirar peças, alternadamente. Perde o infeliz que tirar a peça que derruba a estrutura. Bem mais simples e divertido.



Visual reformado e três opções de caças para entreter os mais nostálgicos

1942: JOINT STRIKE

→Produtora: Backbone | →Distribuidora: Capcom | →Console: PS3
→Gênero: Tiro / Nave | →Jogadores: 1 | →Online: Sim

Clássico faz a festa dos veteranos e volta com força total na loja da Sony

Definitivamente alguém dentro da Capcom está vivendo uma séria crise nostálgica, cultivada à base de muitas baladas dos anos 80. Isso porque não se passa um só mês sem que pipoque um remake da produtora na PlayStation Network. O clássico escolhido desta vez é *1942*, um jogo de arcade que nasceu há mais de duas décadas e fez a alegria de muita gente também nos consoles da saudosa geração 8 bits. Agora com o subtítulo *Joint Strike* o jogo vem embalado em gráficos 3D, rodando em alta resolução e com novos desafios, tudo para tentar conquistar os mais velhos e também a nova geração de jogadores.

A mecânica ainda é a mesma, você escolhe um avião – sim, agora existem opções: três, para ser mais exato – e depois parte na caçada por inimigos. A progressão continua sendo vertical, e quanto mais alvos você abater, melhor. No final de cada missão, ocorre o esperado confronto com um gigantesco inimigo. Antes da batalha, uma foto deste seu temível alvo aparece na tela, mostrando todas as dezenas de pontos fracos que ele possui. Depois disso, basta mandar bala.

Infelizmente, apesar da ótima roupa nova, *1942* não deve conquistar os jogadores mais hardcore, isso porque tudo ficou muito mais fácil – e curto. Mas, por US$ 9,99, vale a pena.

Os animais não estão para brincadeira. Seja rápido ou vai apanhar que nem bicho grande

HAIL TO THE CHIMP

→ **Produtora:** Wideload Games → **Distribuidora:** Gamecock → **Console:** PS3
→ **Gênero:** Luta → **Jogadores:** 1 a 4

Entre de cabeça nas eleições do reino animal em mais um jogo de luta maluco

Hail to the Chimp é a prova de que as produtoras de games já exploraram quase todas as vertentes possíveis. Afinal de contas, um game satirizando a campanha política americana é novidade. E para quem pensa que esse seria mais um jogo meia-boca, ficam aqui as credenciais. O jogo é produzido pela Wideload Games – empresa chefiada por Alexander Seropian, um dos idealizadores da franquia *Halo*, o maior sucesso do X360.

A história é no mínimo surreal. Desde que o rei leão foi deposto do cargo, a selva está em plena campanha eleitoral e os dez candidatos estão dispostos a qualquer coisa. Na verdade, tudo é um pretexto para mais um jogo de luta no estilo "melee", ou seja, combates rápidos, com dois ou mais lutadores, em que simplesmente vale tudo. Vence quem acumular mais ostras, que aqui funcionam como votos.

A grande novidade fica por conta dos golpes combinados, que deixam tudo mais divertido. Basta chamar outro lutador e fazer uma aliança politica com ele. Diversão simples e rápida. Ideal para os dias de hoje.

Por Fernando Wiek

SUNSOFT COLLECTION

→Produtora: Sunsoft → Distribuidora: SNK Playmore → Console: PS2
→Gênero: Coletânea → Jogadores: 1 a 2 → Online: Só no Japão

Os lutadores de Waku Waku 7 são sátiras de outros jogos

Clássicos da pancadaria recompilados para fazer a alegria dos marmanjos

Dessa vez a SNK surpreendeu com sua série *Neo Geo Collection*. Ela decidiu ceder o espaço destinado a seus jogos para que outra empresa mostrasse seu trabalho para o público do PS2. A sortuda foi a Sunsoft.

Em *Sunsoft Collection* você poderá experimentar dois games muito competentes: *Galaxy Fight* e *Waku Waku 7*. *Galaxy Fight*, lançado no início de 1995, foi o primeiro jogo de luta desenvolvido pela Sunsoft. A mecânica de jogo é bem tradicional e usa apenas três botões para ataque. O destaque fica para os gráficos, muito bem animados e com ótima aplicação de zoom e efeitos especiais.

Já Waku Waku 7 é mais contemporâneo e traz um estilo bem descontraído. Todos os personagens são, de alguma forma, sátiras de ícones famosos do gênero. O game foi um dos primeiros a facilitar a execução dos golpes especiais. O visual é bem colorido e a jogabilidade é bastante competente, com possibilidade de golpear o adversário caído e até de emendar algumas seqüências de golpes.

Esses dois títulos foram feitos com a mesma engine e tem em comum o subchefe Bonus-Kun, um saco de pancada. Se você não teve oportunidade de experimentar ou não conhecia essas pérolas, esta é sua chance.

A quantidade de lutadores cada um com o seu próprio estilo de luta

SENGOKU BASARA X

→Produtora: Arc System Works → Distribuidora: Capcom → Console: PS2
→Gênero: Luta → Jogadores: 1 a 2 → Online: Não

Um bom jogo de luta 2D baseado em movimentos de jogos de ação 3D

Originado da união entre Capcom e Arc System Works, *Sengoku Basara X* traz os destemidos samurais da série de ação 3D *Devil Kings* em batalhas cheias de magias, golpes especiais e combos extensos. Todos os elementos básicos do jogo são derivados de *Guilty Gear* e isso já garante um título de alto nível para os apreciadores de um bom game de luta 2D. O diferencial de *Sengoku Basara X* está em seu sistema de parceiros. Cada samurai tem um ajudante que, quando acionado, pode atacar o adversário ou intervir em uma seqüência de golpes desferida pelo inimigo.

A quantidade de personagens selecionáveis é grande e todos com um estilo de luta bem diversificado. A animação desses lutadores é boa, mas não tão fluida quanto poderia ser. Os cenários também apresentam flutuações de qualidade, pois, mesmo sendo bem construídos, fica clara a escassez de elementos móveis. O som tem qualidade, mas, inexplicavelmente, é executado em modo mono, e isso tira todo o brilho das vozes e da trilha sonora.

Sengoku Basara X tem potencial e, no estado que se encontra, pode ser considerado um bom jogo de luta 2D. A verdade é que ainda precisava de maior polimento nos detalhes e, principalmente, uma identidade própria na

Por Leandro Rodrigues

BIONIC COMMANDO REARMED

→Produtora: Capcom
→Distribuidora: Capcom
→Gênero: Ação
→Console: PS3
→Online: Sim
→Jogadores: 1 a 2

Clássico leva o clima de anos 80 até seu PlayStation 3

Gráficos atualizados e trilha sonora são as melhorias do jogo

Bionic Comando apareceu pela primeira vez no Nintendinho. Agora, quase duas décadas depois, o jogo volta com tudo na PlayStation Network.

Seu objetivo é usar os braços/ganchos do protagonista para superar os mais diversos desafios. Para começar, você simplesmente não tem a opção de pular, portanto se deseja subir um nível ou passar por cima de um barril, precisa encaixar sua parte metálica nos objetos e só então superá-los. São esses braços que também conseguem salvar a sua pela na hora que um projétil é disparado contra o seu personagem. Ele é capaz de repelir tudo que vem contra você. Porém, fazer todos esses movimentos exige muito de sua capacidade de reflexo, já que é necessário se acostumar com os comandos e, principalmente, com as alternativas que o game oferece.

O visual melhorou sensivelmente, com gráficos 3D de alta qualidade, mas sem perder o clima que fez o jogo ser um sucesso na época. Para premiar os fãs da franquia, a Capcom criou uma versão remixada de cada uma das músicas do jogo original, o que deixa tudo mais divertido e empolgante. *Bionic Commando Rearmed* é divertido e barato, como os jogos da PlayStation Store devem ser.

Por Gilsomar Livramento

AVISO

A seção Spoiler surgiu na edição 80 da D&T e, desde que foi cancelada, é a mais pedida dos leitores. Pois bem, ela voltou para ficar. Para quem não conhece, esta seção serve unicamente para contar as histórias dos melhores jogos, complexas até para quem manja da língua inglesa. Por isso, leia apenas se quiser saber sobre informações avançadas, como o final dos jogos, por exemplo.

KINGDOM HEARTS

Fusão dos universos Disney e Square-Enix, Kingdom Hearts revela conflitos filosóficos em uma das mais belas tramas já vistas

Quando o primeiro *Kingdom Hearts* foi anunciado na E3 de 2001, tanto o público quanto a mídia especializada não encarou o jogo com bons olhos. Porém, a genial fusão de dois universos tão heterogêneos não só tornou *Kingdom Hearts* uma franquia de sucesso, como também botou Tetsuya Nomura, diretor e designer da série, sob os holofotes da indústria dos games.

Conheça a seguir o resumo caprichado da série e os jogos que ainda serão lançados.

ORIGEM DO MAL

Pequenos mundos isolados e desconhecidos uns dos outros, cada qual em sua própria dimensão, mas secretamente interligados por um poder que jamais deveria ser conhecido.Por muito tempo esta foi a regra oculta que manteve o equilíbrio da existência e da vida entre as dimensões de *Kingdom Hearts*, até que a curiosidade de um homem mudou o curso da história. Seu nome é Ansem, o sábio; governante do mundo de Radiant Garden.

A escuridão existente no universo, por menor que seja, era capaz de corromper até mesmo o mais puro dos corações, tornando pessoas boas em más. Ansem presenciou isso muitas vezes e precisava descobrir como o mal nascia e afetava as pessoas, tudo para proteger o seu mundo.

Ansem começou uma série de experimentos que consistia em extrair a escuridão do coração de uma pessoa, cultivar esta escuridão em um coração puro e então suprimir e amplificar a escuridão interna. Como conseqüência, suas cobaias perderam completamente seus corações. Os tratamentos que elaborou não surtiram efeito e, por conta disso, as cobaias foram trancafiadas no subterrâneo do castelo.

OS SEM CORAÇÃO

Certo dia, entre as cobaias, uma estranha criatura nasceu da escuridão e se materializou fisicamente, multiplicando-se rapidamente. Estes seres eram desprovidos de emoções, por isso foram chamados de Heartless (sem coração). As criaturas foram expostas a outros seres vivos, que tiveram seus corações corrompidos e consumidos, fazendo-os desaparecer e originando novos Heartless.

Ansem tomou uma das criaturas como cobaia, notando que as antenas da criatura se mexiam como se captassem algo. A criatura o guiou até uma estranha porta que não existia antes. A porta mágica era imensa e tinha um grande buraco de fechadura flutuante. Por trás da porta concentrava-se uma poderosa massa de energia: o coração dos mundos. Os Heartless, por instinto, buscam corações não só de seres vivos, mas também o essência daquele mundo.

Sora foi o escolhido para usar a Keyblade, uma arma mágica e chave interdimensional

A porta nunca deveria ter sido violada e isso originou, naquela mesma noite, uma grande chuva de meteoros. Uma amostra do material desse fenômeno foi recolhida e estudada por Ansem, que aprofundou seus estudos sobre os Heartless a ponto de construir uma máquina capaz de cria-los artificialmente – os seres criados foram marcados para se diferenciar dos originais.

O REI MICKEY

Um dia após criar seus próprios Heartless, Ansem recebeu a visita do rei Mickey, um viajante de outro mundo que veio alertá-lo sobre o perigo dos experimentos. Abrir a porta mágica expôs o coração do mundo e quebrou a parede mágica que selava a passagem para outros mundos.

O aviso não incomodou Ansem e o que chamou sua atenção foi a história da Keyblade. Trata-se de uma arma mágica em forma de chave, capaz de abrir as fechaduras dimensionais que conectam os mundos. Algumas lendas dizem que o portador da Keyblade foi o salvador dos mundos, enquanto outras o marcam como a origem do caos e da ruína.

A obsessão de Ansem pela escuridão o fez mergulhar nas trevas, abdicando de seu corpo físico para ir atrás da Keyblade e usá-la para chegar ao coração dos mundos. Porém, a Keyblade escolhe seu próprio mestre e apenas as Princesas de Coração (as únicas que possuem um coração imaculado e imune à escuridão e que, juntas, abrem a passagem de Kingdom Hearts, a porta do mundo por trás da existência dos mundos) são capazes de indicar onde encontrar tal mestre.

Uma garota especial, habitante de Radiant Garden, era uma dessas princesas e serviu de guia até o portador da arma. O rei Mickey, de volta ao seu mundo, deixou o Castelo Disney às pressas, confiando a seus fiéis servos (e amigos), o feiticeiro Donald e o cavaleiro Pateta uma grande missão. A existência dos mundos corre perigo e eles precisam encontrar o portador da Keyblade. Estes eventos deram início ao primeiro título da série *Kingdom Hearts*.

O ESCOLHIDO

Enquanto isso, em Destiny Islands, o jovem conhecido como Sora e seus amigos, Riku e Kairi, brincam e sonham em cruzar o oceano para explorar outros mundos. Porém, certa noite, uma estranha tempestade paira sobre a ilha. Sora procura por seus amigos e presencia Riku ser consumido pela escuridão. Ele tenta acompanhá-lo, mas a Keyblade surge, traz Sora de volta à luz e o escolhe como mestre. Sora tenta ncontrar Kairi, que está diante de uma misteriosa porta na caverna secreta. A porta se abre numa violenta ventania negra. A jovem desaparece, assim como aquele mundo.

Paralelamente, no mundo de Traverse Town, Donald e Pateta continuam sua missão. Sora, por alguma razão, foi levado para aquele lugar e rapidamente é atacado pelos Heartless. Por sorte, ele encontra Leon, que lhe explica o que são os Heartless e a Keyblade. Sora conhece Donald e Pateta, e juntos decidem procurar pelos seus amigos: o rei Mickey, Kairi e Riku.

Aventurando-se por outros mundos, a amizade do trio se fortalece. O poder da Keyblade é usado para trancar as portas que

Kairi, Sora e Riku, amigos que sonhavam viver aventuras juntos até serem separados pela escuridão

abrigam os corações de cada mundo.

Um grupo de vilões, liderados pela bruxa Maleficent, almeja o imenso poder que reside na escuridão absoluta e querem abrir a porta de Kingdom Hearts. Para isso seqüestram as sete Princesas de Coração para usar seus poderes. Os vilões contarão com a ajuda de Riku, iludido e manipulado por Maleficent, que encontra Kairi. Mas a jovem é apenas um corpo sem coração.

DARK KEYBLADE

Sora e os demais chegam a Hollow Bastion, onde Riku aparece, confiante de ser o verdadeiro mestre da Keyblade, tomando-a de Sora. Donald e Pateta, como devem seguir a arma, decidem acompanhar Riku. Quando tudo parecia perdido, Sora volta a ter esperança e desafia Riku, revelando o verdadeiro poder que traz a Keyblade às suas mãos. Cego pelo ódio, Riku foge e encontra uma estranha figura encapuzada, que lhe concede o poder absoluto sobre as trevas e entrega a Dark Keyblade, arma com poder de abrir o coração das pessoas para a escuridão.

Maleficent é derrotada por Sora e seus amigos, que logo encontram o corpo de Kairi. Em seguida, surge um Riku austero e sombrio, que na verdade é Ansem, que dominou seu corpo. Ele explica que Kairi é um das Princesas de Coração, mas seu coração foi trancado no corpo de Sora no instante em que Destiny Islands foi destruída. Tendo derrotado Ansem, Sora empunha a Dark Keyblade e usa a arma em si mesmo. Ao libertar o coração de Kairi, o coração de Sora é consumido pelas trevas, transformando-o em um Heartless. Para piorar, as sete Princesas de Coração reunidas revelam a fechadura mágica para Kingdom Hearts, exatamente como o vilão, Ansem, queria.

Enquanto tentam fugir, Donald e Pateta são seguidos por um pequeno Heartless e Kairi logo sente que é Sora. A força esperançosa da jovem traz seu amigo de volta à sua forma humana.

Eles seguem para End of the World, um mundo feito por fragmentos de outros mundos. É lá que Ansem expõe sua crença de que a existência vem da escuridão e que Kingdom Hearts deve trazer a escuridão absoluta para todos os mundos. Embora tenha sido derrotado, Ansem ainda abre a porta e, curiosamente, é destruído por uma rajada de luz.

Poderosas criaturas da escuridão seguem em direção à porta. Sora, Donald e Pateta tentam fechá-la e só conseguem com a ajuda de Riku, que surge com o rei Mickey do outro lado. A porta é fechada e o rei Mickey, que também empunha uma Keyblade, usa o poder da luz junto com Sora, sela a fechadura mágica e fica preso do outro lado. Com isso, todos os mundos destruídos voltam a seus lugares de origem.

Por mais que Sora queira voltar a Destiny Islands com Kairi, ele precisa encontrar Riku e o rei Mickey. Este é o final do primeiro jogo.

KINGDOM HEARTS: CHAINS OF MEMORIES

Após selar Kingdom Hearts, Sora e seus amigos seguem por uma longa estrada em um mundo desconhecido. Durante a noite, uma misteriosa figura encapuzada guia Sora até o Castelo Oblivion. Eles acreditam que seus amigos possam estar lá, e de fato estão, mas os heróis percebem que suas habilidades não funcionam. A misteriosa figura revela que eles esqueceram as habilidades assim que entraram no castelo. Um deck de cartas mágicas é criado com base nas lembranças de Sora e seus amigos; tudo o que encontrarem no castelo será fruto de suas memórias. Mas há um agravante: quanto mais andares sobem, menos se lembrarão do passado.

Riku foi levado para o Reino da Escuridão (Realm of Darkness), situado no subterrâneo do Castelo Oblivion. Lá ele é guiado por uma voz, que o ajuda, indiretamente, a enfrentar seus próprios demônios: a escuridão de Ansem ainda reside em seu coração, esperando que Riku use a força das trevas para então dominá-lo. Nem Sora e nem Riku conseguem perceber que estão sendo manipulados por integrantes da Organização XIII (veja o quadro "Organização XIII" na página 104).

Marluxia, o senhor do Castelo Oblivion, planeja controlar Sora usando a bruxa Naminé e seus poderes de manipular memórias. O verdadeiro objetivo de Marluxia é assumir a liderança da Organização XIII. Para isso, pretende usar as habilidades de Sora contra o atual líder, que é chamado de "Superior". Mas tal ambição está em conflito com os interesses de outros membros: Zexion e Lexaeus. Estes planejam usar Riku para impedir Marluxia.

A RÉPLICA

Enquanto Sora e Riku seguem rumo ao topo do castelo, cada um por seu próprio caminho, aos poucos os membros da Organização XIII se revelam e são confrontados. Vexen, que possui o poder de copiar, cria uma réplica de Riku. A réplica aceita por completo o domínio da escuridão acreditando ser mais forte, e mesmo assim não consegue vencer o verdadeiro Riku. Adotando uma segunda medida, Vexen pede a Naminé para manipular as memórias da réplica, voltando-a contra Sora.

Alguns andares acima, Sora e seus companheiros já não lembram mais dos seus amigos. O amuleto da sorte de Kairi, passa a ser o amuleto da sorte de Naminé nas lembranças do jovem e a réplica de Riku, que compartilha da mesma lembrança, passa a desafiar o mestre da Keyblade. Sora, sem saber que está lutando contra a réplica de seu amigo, tenta evitar o confronto, mas em vão.

A situação piora ainda mais quando a réplica passa a acreditar que é o verdadeiro Riku. Após a morte de Vexen, Sora fica sabendo da manipulação de suas memórias e dos planos de Marluxia. Em meio à cadeia de acontecimentos encontra-se Axel, outro membro da organização que banca o agente duplo. Ao mesmo tempo em que finge ajudar Marluxia, Axel tenta ajudar Naminé a conhecer e ajudar Sora. Com isso, Sora e a réplica de Riku – que descobre sobre suas memórias alteradas – se aliam para derrotar Marluxia definitivamente.

AQUELES QUE NÃO EXISTEM

A cosmologia do universo de *Kingdom Hearts* é composta por três partes: corpo, alma e coração. O corpo é apenas uma casca que abriga a alma e o coração; a alma dá origem à vida; o coração determina as emoções que definem o rumo dessa vida entre luz (o bem) ou a escuridão (o mal). Quando um coração se separa do corpo e é consumido por um Heartless, (o mal), o corpo e a alma desaparecem e surgem em outro mundo, do lado da escuridão, na forma de um Heartless. Essa nova existência pode originar diferentes tipos de Heartless. Os mais fortes de coração podem originar uma contra-parte capaz de manter sua forma humana, preservar todas as lembranças e controlar os Heartless mais fracos. Uma existência não de luz nem de escuridão, mas que vive entre elas. Aqueles que caminham na penumbra. Uma mera casca sem coração, que inveja tanto a luz quanto a escuridão. Estes são chamados de "os não-existentes" (The Unknowns) ou simplesmente "Ninguém" (Nobody).

Personagens famosos habitam as dimensões

Riku é o melhor amigo de Sora e uma incógnita que balança entre o bem e o mal

Sora deve fazer uma escolha: manter as memórias atuais e abrir mão de seu passado ou relembrar seu passado e esquecer tudo o que aconteceu no Castelo Oblivion. Feita a escolha, Naminé aprisiona Sora e seus amigos em uma espécie de máquina com a qual pretende fazê-lo relembrar. Riku chega pouco depois e Naminé também oferece ajuda para trancar Ansem no esquecimento. O jovem se recusa, decido enfrentar seu inimigo. O rei Mickey surge, acompanhado por DiZ, o dono da voz que orientou Riku. As trevas são exorcizadas do coração do jovem e aprisionadas em uma carta, usada para trazer a essência de Ansem para o mundo físico. Riku o derrota, mas ainda sente que há algo obscuro em seu coração, que pode fazê-lo perder o controle.

DiZ tem um plano para destruir o resto da Organização XIII e conta com a ajuda de Riku e do rei Mickey, que se disfarçam como membro da organização. As aventuras de *Chains of Memories* acabam desta forma, deixando pano para manga que será usado no próximo game, *KH II*.

KINGDOM HEARTS II

Roxas fica seus últimos dias de férias brincando com os amigos na pacata Twilight Town. Ultimamente seus sonhos e vagas lembranças remetem a momentos que nunca viveu. Mas esta realidade muda drasticamente: a cidade é apenas uma simulação virtual criada por DiZ e Roxas é a versão Nobody de Sora – que ainda dorme recuperando suas memórias. Quando Roxas aceita sua triste realidade, ele se funde a Sora e este recupera totalmente sua força e recupera suas lembranças.

DiZ segue com seu plano de destruir a Organização XIII. Sora, agora mais velho, junto com Donald e Pateta, acordam na verdadeira Twilight Town, onde encontram o rei Mickey. Ele os orienta a sair da cidade e encontrar o feiticeiro Yen Sid e recebem um novo objetivo, além de encontrar Riku: deter a Organização XIII e os ataques das criaturas que eles controlam.

Cruzando novos mundos e revisitando outros, Sora resolve alguns dos problemas causados pela Organização XIII, mas enfrenta complicações ao batalhar contra um exército de Heartless, além da ressurreição da bruxa Maleficent e seu novo comparsa João Bafo de Onça (Pete). Complicando ainda mais a situação, Kairi foi seqüestrada.

REINOS OCULTOS

Além dos vários mundos conectados, existem três planos existenciais por trás deles: o Reino da Luz (Realm of Light), o Reino da Escuridão (Realm of Darkness) e o Reino do Entre-Mundo (In-Between Realm). Este terceiro plano é onde os Heartless e Nobodies nascem quando seus corpos desaparecem de seu mundo original – existem também os Desnacidos (Unbirth), mas pouco se sabe sobre o que realmente são. O Reino do Entre-Mundo também esconde passagens para outros mundos que estão ligados diretamente ao Reino da Luz ou ao Reino da Escuridão.

BIRTH BY SLEEP E 358/2 DAY

Além do combate contra o misterioso "guerreiro de armadura" presente na versão de *Kingdom Hearts II Final Mix +*, o final secreto mostra três guerreiros enfrentando o Mestre Xehanort. Tal acontecimento será retratado em *Kingdom Hearts: Birth by Sleep* (PSP), referente a uma batalha que aconteceu 10 anos antes do primeiro jogo, onde três guerreiros (Terra, Ventus e Aqua) procuram pelo Mestre da Keyblade e seu aprendiz – fato que explicará o passado do jovem sem memória que Ansem acolheu como aprendiz.

Já Kingdom Hearts: *358/2 Days* (Nintendo DS), que se passa entre *KH: Chain of Memories* e *KHII*, será mostrado como Roxas entrou na Organização XIII, sua vida diária, suas dúvidas e motivações para abandonar a organização – tudo isso no período de um ano, enquanto Sora dormia. Outra curiosidade aqui é a existência de uma mulher que é o décimo quarto membro da Organização XIII – sim, o jogo explicará a importância dessa mulher e o porque da organização ter esse nome.

Sora, Mickey e seus amigos unem-se para salvar os mundos

Personagens dos desenhos animados da Disney encontram heróis e vilões de Final Fantasy em Kingdom Hearts. O que poderia ser mais legal do que isso?

Durante uma visita a Hollow Bastion, eles encontram o rei Mickey que revela a verdade sobre Ansem: aquele a quem Sora derrotou, na verdade era uma versão Heartless de Xehanort, um dos aprendizes de Ansem. Xemnas, o líder da Organização XIII, revela ser a versão Nobody de Xehanort. Seu plano é buscar o poder absoluto de Kingdom Hearts, onde reside a força de todos os corações libertados por Sora ao destruir o exército de Heartless usando a Keyblade. Enquanto tenta descobrir a base de operações da organização, Sora recebe a ajuda de uma misteriosa figura de capa preta a quem acredita ser Riku. Uma passagem secreta escondida na versão virtual de Twilight Town leva Sora até o centro de operações da organização: The World That Never Was. Axel o ajuda a cruzar essa passagem.

CONCLUSÃO

Neste mundo eles encontram uma máquina que concentra a força bruta guardada por Kingdom Hearts. Kairi é resgatada por Riku, que revela sua identidade aprisionada na imagem de Ansem.

ORGANIZAÇÃO XIII

Ela se originou dos seis aprendizes de Ansem, que abriram mão de sua existência após sucumbirem aos poderes da escuridão. Suas versões Nobody, embora apresentem forma humana e mantenham as lembranças, são desprovidas de emoções como remorso ou culpa. Eles são seres vazios. Liderado por Xehanort, o grupo adotou números que determinam sua posição na hierarquia, além da ordem de incursão na organização com a chegada de novos membros. Alguns nomes são anagramas com a letra X.

I - XEMNAS

Um dia foi conhecido como Xehanort, um jovem que não lembrava de seu passado e foi acolhido por Ansem. No começo das pesquisas, ele aceitou ser parte da experiência tendo em vista que Ansem tinha curiosidade sobre seu passado. A obsessão pelo poder da escuridão fez Xehanort corromper os outros cinco aprendizes, que baniram Ansem para o Mundo do Nada (World of Nothingness). Xehanort deu continuidade às experiências até abdicar de seu corpo físico, originando assim sua versão Heartless, que assumiu a identidade de seu mestre Ansem; e sua versão Nobody que adotou o nome de Xemnas. Ele lidera a organização e é chamado por todos os demais de "Superior". Sua intenção aparente é reunir toda energia bruta dos corações dos mundos e dos Heartless destruídos pelo mestre da Keyblade, para transformar os Nobodies em seres capazes de ter emoções e viver uma "existência" completa.

II - XIGBAR

Seu verdadeiro nome é Braig, um dos seis aprendizes de Ansem seduzidos pelo poder das trevas e se tornou um Nobody. Xigbar é um dos poucos dentro da organização que sabe do mistério por trás da existência de Roxas, que vai muito além de ser a mera contra-parte incompleta de Sora.

III - XALDIN

Também foi um dos aprendizes de Ansem e já respondeu pelo nome de Dilan. Sua frieza o torna metódico e perigoso. Ele é um dos que acreditavam cegamente que Xemnas estava concentrando o poder bruto de Kingdom Hearts para tornar a todos os Nobodies em seres com emoções e que possam voltar a "existir" e ainda manter seus poderes.

IV - VEXEN

Já foi conhecido como Even, outro aprendiz de Ansem. Quando humano, Even tal qual seu mestre, tinha uma imensa curiosidade sobre o passado de Xehanort. Agora como um Nobody, Vexen se tornou o mais técnico do grupo e uniu forças com Zexion e Lexaeus, agindo no subterrâneo do Castelo Oblivion para impedir que Marluxia consiga tomar o poder da organização. Foi morto por Axel, a mando de Marluxia, pouco antes de revelar a Sora o que estava acontecendo.

V - LEXAEUS

Era o mais velho dos aprendizes de Ansem e um dia foi conhecido como Elaeus. Acreditando no respeito da hierarquia da organização, onde os mais jovens devem respeitar os mais velhos, ajudou Vexen e Zexion a impedir Marluxia. Ele tentou corromper Riku a usar o poder da escuridão (e ter seu coração dominado), e em um momento de desespero tentou usar toda sua força, mas foi destruído por Riku.

VI - ZEXION

Foi o mais jovem dos aprendizes de Ansem e se chamava Ienzo. Foi ele quem sugeriu a seu mestre construir um laboratório de pesquisas no subterrâneo do castelo em Hollow Bastion. Embora tenha tentado usar Riku para deter Marluxia, não obteve sucesso e tentou iludir Riku recriando uma ilusão de Destiny Islands e disfarçando-se de Sora. Zexion foi morto pela réplica de Riku.

Também é revelada a relação entre Sora e Roxas, assim como a entre Naminé e Kairi. É neste mundo que o rei Mickey encontra DiZ, que faz uma nova revelação: ele é o verdadeiro Ansem. Sua intenção em destruir a Organização XIII é motivada por vingança contra seus aprendizes, que roubaram seu projeto e o trancaram em um mundo vazio.

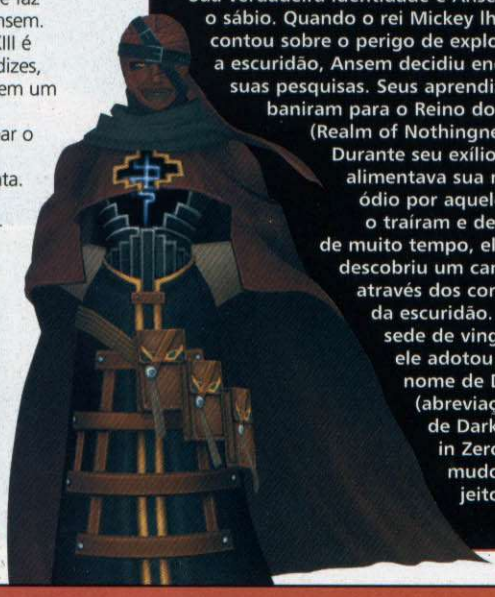
Ansem usa um dispositivo para dissipar o poder de Kingdom Hearts, mas uma sobrecarga faz a máquina explodir e o mata. No alto do castelo da organização, Sora derrota aqueles que restaram e confronta-se com Xemnas. Este usa o poder da Kingdom Hearts para criar múltiplas faces poderosas. Sora só consegue vencer com a ajuda de Riku. O poder acumulado é finalmente dissipado com a extinção daquele mundo e tudo volta ao normal. Sora e Riku encontram o caminho de volta para Destiny Islands, onde seus amigos os aguardam. Tudo parece ter voltado ao normal, mas uma carta, aparentemente enviada pelo rei Mickey, chega às mãos de Sora, Kairi e Riku deixando um novo mistério no ar, para uma futura aventura.

COADJUVANTES ESPECIAIS

Como em qualquer enredo fantástico e complexo como o da série *Kingdom Hearts*, até mesmo os personagens que parecem coadjuvantes podem surpreender e tornar-se peças centrais dos mistérios que rondam os protagonistas. É o caso de DiZ e Naminé, dois personagens que ganham enorme importância na conclusão da trama. Conheça-os melhor:

DiZ

Sua verdadeira identidade é Ansem, o sábio. Quando o rei Mickey lhe contou sobre o perigo de explorar a escuridão, Ansem decidiu encerrar suas pesquisas. Seus aprendizes o baniram para o Reino do Nada (Realm of Nothingness). Durante seu exílio, Ansem alimentava sua raiva e ódio por aqueles que o traíram e depois de muito tempo, ele descobriu um caminho através dos corredores da escuridão. Com sede de vingança, ele adotou o nome de DiZ (abreviação de Darkness in Zero), e mudou seu jeito e visual para enganar e destruir a recém-formada Organização XIII. Ao presenciar a determinação de Riku em superar sua fraqueza diante da escuridão e da determinação de Sora em salvar seu amigo, Ansem desiste de sua vingança e apenas tenta dissipar o poder acumulado por seus aprendizes.



Naminé

Jovem bruxa com poder de manipular memórias e desenhar o futuro. Naminé é a versão Nobody de Kairi, mas que foi originada no instante em que Sora usou a Dark Keyblade para libertar o coração de sua amiga. Por isso, Naminé é diferente dos outros Nobodies, e também é capaz de afetar as memórias de Sora. Da mesma forma que Roxas se funde a Sora, Naminé se funde a Kairi logo que The World That Never Was é destruído.

VII - SAÏX

Sua origem humana é desconhecida, e embora aparente ser tranqüilo, quando luta, Saïx transforma-se num maníaco ao usar o poder da lua. Possui uma cicatriz em forma de X na testa, é um dos mais fortes da organização e só teme Xemnas. Saïx alertou Sora (*KHII*), sobre o plano de Axel de tentar manipulá-lo.

VIII - AXEL

Foi agente duplo na organização durante os eventos em *Chain of Memories* – fingiu se unir a Marluxia na tomada do controle da Organização XIII, matando Vexen para provar sua lealdade, ao mesmo tempo em que ajudava Naminé a revelar a verdade a Sora –, e agiu por conta própria durante os eventos de *KHII* para tentar resgatar Roxas da versão virtual de Twilight Town. Após a fusão entre Sora e Roxas, Axel tentou seqüestrar Kairi para atrair Sora e transformá-lo em um Nobody. Seu plano fracassou quando Saïx capturou a jovem primeiro. Notando que Sora tinha características de Roxas, seu único amigo na organização, ele tentou compensar o jovem realizando um gesto digno do que acreditava ser amizade: usou um ataque suicida para aniquilar as criaturas e abrir caminho para Sora até The World That Never Was. Embora Nobodies não sintam emoções, Roxas era diferente e fazia com que Axel sentisse como se tivesse um coração.

IX - DEMYX

Demyx tenta simular emoções, disfarçada por trás de sua arrogância. Ele trata Sora como se falasse com Roxas, confundindo o herói em seus confrontos. Demyx fica furioso quando é lembrado de que é um Nobody e não possui um coração.

X - LUXORD

Seu passado é desconhecido, exceto pelo fato de que tenha sido um jogador pelo fato de seus poderes estarem ligados a jogos de azar e a manipulação da sorte. Entretanto, seu poder é limitado. Sempre viu Roxas como o elo fraco da organização e ao ser derrotado por Sora, fica perplexo acreditando que foi derrotado por Roxas.

XI - MARLUXIA

Conspirou para roubar o controle da Organization XIII e tentou usar Naminé para manipular as memórias de Sora. Com a ajuda direta de Larxene, Marluxia tentou usar o poder da Keyblade para que Sora destruísse Xemnas e qualquer outro que fosse contra seu plano. Tudo deu errado graças a Axel, que confrontou Marluxia e Larxene como traidores da organização. Em sua última cartada, tentou obrigar Naminé a apagar as memórias de Sora e deixar uma cópia de si mesmo para ludibriar a todos. No entanto, foi encontrado e destruído.

XII - LARXENE

Arrogante e sádica, Larxene gosta de acreditar que o sofrimento alheio a diverte. Foi o braço direito de Marluxia na conspiração para tomar a liderança da organização e a primeira a descobrir que os planos de Axel.

XIII - ROXAS

Ele surgiu do exato momento em que Sora foi transformado em um Heartless (*KH*), sendo encontrado por Xemnas na cidade de Twilight Town. Como Sora foi transformado em Heartless por pouco tempo, Roxas não tem memórias de sua outra vida. Diferente dos demais membros da organização, ele é o único Nobody com o poder de controlar a luz e empunha duas Keyblades: Oathkeeper e Oblivion (que representam as memórias de Sora a respeito de Kairi e Riku). Sem memória e incapaz de ter emoção, Roxas decide abandonar a organização em busca de respostas. Essa atitude abalou Axel, que recebeu a ordem do líder de trazê-lo de volta ou destruí-lo. Roxas foi capturado por Riku, a mando de DiZ, e mantido na versão virtual de Twilight Town para ser "convertido" em memórias e se fundir a Sora. Curiosamente, a morte de Axel faz com que Roxas se manifeste fisicamente, em The World That Never Was, para enfrentar Sora.

Por: Leandro Rodrigues

AVALIAÇÃO D&T

PS2

Gráfico: ★★★☆☆
Controle: ★★★★☆
Áudio: ★★★☆☆
Replay: ★★★☆☆
Acabamento: ★★★☆☆

NOTA FINAL 7,0

BOM

CLOCK TOWER 3

→ **Produtora:** Sunsoft → **Distribuidora:** Capcom → **Console:** PS2 → **Gênero:** Ação / Adventure
→ **Jogadores:** 1 → **Online:** Não → **Escondido desde:** 18/03/2003

Se a coisa aperta, a protagonista simplesmente senta e chora

Terror em doses cavalares. A Capcom abusou no suspense e fez uma obra prima do gênero

Nascida no extinto Super Nintendo, a série *Clock Tower* demorou a alavancar. Tudo porque os dois primeiros títulos da série foram criados no formato adventure, onde o jogador tinha que passear pelo cenário, "clicando" nos itens para descobrir o próximo passo da trama. Para nossa sorte os japoneses da Capcom não desistiram da franquia e em 2002 criaram o magnífico *Clock Tower 3*, que mudou os rumos da série.

UM VERDADEIRO JOGO DE TERROR

Perto de *Clock Tower 3*, jogos como *Resident Evil* vão parecer brincadeira de criança. Isso porque o clima de terror é muito mais denso, com cenas fortes mesmo, ou seja, se você tem estômago fraco ou não é chegado em uma dose extra de violência, o melhor é ficar longe deste jogo.

A tensão no ar fica ainda mais forte porque Alyssa Hamilton, a protagonista do jogo fica praticamente o game inteiro sem usar nenhuma arma. Isso mesmo, você não têm como eliminar os inimigos, apenas fugir. O único artefato que a garota possui é um frasco de água benta que consegue deixar os inimigos atordoados por um curto espaço de tempo.

A coisa fica ainda mais complicada por que os chefes desta aventura são chatos e persistentes. Uma versão evoluída do Nemesis do *Resident Evil 3*. Uma vez que a fase começa, o inimigo passa a perseguir você. Sua alternativa é fugir, correr, se esconder até que chegue o momento certo, onde você encontra um artefato sagrado capaz de ajudar na batalha.

GAROTA APAVORADA

Acontece que até Alyssa conseguir pegar um desses artefatos a coisa demora. Tudo porque ela fica apavorada cada vez que um inimigo se aproxima. Quando mais a barra de pânico fica cheia, pior fica o seu controle sobre a garota, chegando ao ponto dela simplesmente não andar mais. Para evitar que isso aconteça, existem algumas alternativas. A primeira é

ACERTE O SEU RELÓGIO

Acerte o seu relógio Seguindo o exemplo de muitas outras séries de Survivor Horror, Clock Tower é uma bagunça total quando o assunto é cronologia.

1995

O primeiro episódio de **Clock Tower (JAP)** foi lançado primeiramente no Super Nintendo, em 1995, somente no Japão. Essa versão até hoje não apareceu aqui por nossas bandas. Infelizmente.

1996

Em 1996 foi lançado *Clock Tower 2*, no PSone, e desta vez o título recebeu uma versão ocidental, porém sem o número 2, ou seja, o primeiro título ocidental é o segundo no Japão **Clock Tower (USA)**.

1998

Em 1998 os japoneses arriscaram de novo e lançaram um novo título da série, o *Clock Tower: Ghost Head*, um título completamente a parte, sem nenhuma relação com os títulos originais.

2002

Por fim em 2002 foi lançado **Clock Tower 3**, um título considerado por muitos um verdadeiro traidor da série por ter abandonado as suas características de adventure, no melhor estilo "aponte e clique" (aqueles jogos com setinhas que você passeia pelo cenário).

É forte, só recomendado para quem realmente gosta de terror

entrar em um Hide Point; locais onde a garota pode se esconder, como um armário, embaixo de uma mesa ou atrás de um sofá. Basta esperar que os inimigos se afastem e sair em paz. Ou então procurar um Evade Point; um ponto onde é possível jogar algo no inimigo, como um fio desencapado, ou então derrubar um armário em cima dele. Isso, como já dissemos não vai eliminá-lo, mas ajuda.

Acredite, *Clock Tower 3* é um tremendo teste para os seus nervos. Se você passar por isso está pronto para jogar o novo *Siren*, a pós-graduação em jogos de terror que detonamos nesta mesma edição da D&T.

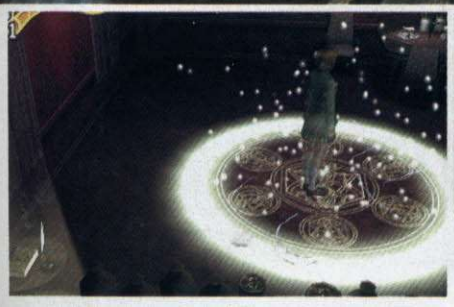
UMA FAMÍLIA DA PESADA

Contar detalhes de Clock Tower 3 poderia ser considerado um crime, já que o suspense do enredo é um dos pontos altos do jogo. Mas fique tranqüilo, o que estamos detalhando neste box não é nada mais do que o prólogo da história, e você não vai se deparar com nenhuma grande revelação.

A história gira em torno de Alyssa Hamilton, uma garota que, aos 10 anos, foi colocada em um colégio interno por sua mãe, sem a menor explicação. A única coisa que ela recebeu foi uma carta em que sua mãe exige que ela fique afastada da casa da família até completar 15 anos.

O tempo passa, Alyssa cresce e, na véspera do seu aniversário de debutante, recebe uma ligação misteriosa. Ao atender, o telefone está completamente mudo e a jovem decide antecipar sua volta para casa e

descobrir o que aconteceu com sua mãe. Acontece que ao chegar em casa, a garota não encontra a mãe. Alyssa passa a andar em busca de explicações sobre o seu afastamento de casa, o passado de sua família e o que realmente aconteceu com a sua mãe.



Quando vir um inimigo, o melhor é correr, correr muito

C

CRASH TAG TEAM RACING

PS2

- **Cheats:** insira os cheats abaixo no menu principal do game, segurando R1 e L1:
Carro de brinquedo - ●, ●, ▲, ■.
Desativar HUD (dados na tela) - ✖, ■, ▲, ●.
Desativar mortes em seqüência - ✖, ▲, ▲, ▲.
Design japonês - ■, ●, ■, ●.
Matar fácil - ✖, ●, ●, ✖.
Pessoas com cabeça de galinha - pressione ✖, ●, ●, ■.
Velocidade máxima maior - ●, ●, ▲, ▲.
- **Baby Crash:** pegue todos os Die-O-Ramas.
- **Evil Crash:** quando encontrar Cortex na Mistery Island, haverá uma lâmpada em forma de coruja atrás dele. Ative o botão com uma pancada e ele se levantará. Entre na caverna, vá para a direita e fale com o robô no topo da ilha. Pague 2000 moedas e você receberá a roupa de Evil Crash.

D

DARK CLOUD

PS2

- **Área Secreta:** depois de terminar o game, jogue novamente e procure por 'The Demon Shaft' no mapa 'Go to Other Areas'. Essa nova dungeon tem nada menos que 100 níveis.
- **Windmill Slash:** este é um poderoso golpe secreto que atinge todos os inimigos em sua volta. Para aprendê-lo, você deve conseguir 100% nas três categorias da Georama Analysis para Norune Village, primeiro pegando todos os itens ('Collection') e juntando-os ('Completion'); pergunte à todos os cidadãos "How should I rebuild Norune?' e coloque suas casas onde eles pedirem ('Request'), segundo nossa lista abaixo:
My house - de frente para o sol, do lado da caverna.
Macho - próximo da Divine Beast Cave.
Laura - longe da casa do Prefeito (Mayor's house).
Paige - próximo à lagoa.
Claude - próximo à casa de Laura.
Hag - com a frente para o moinho de Dran (Dran's Windmill).
Alnet - longe da casa de Macho.
Gaffers Buggy - próximo de outras casas.
Isso feito, Dran pousará e ensinará a técnica.
- **Fudoh's Battleaxe:** para conseguir esta poderosa arma, complete a 'Georama Collection' e os pedidos (requests) do habitantes de Matataki Village, seguindo a lista abaixo:
Baron's House - próximo à cachoeira.
Bunbuku's House - próximo à roda d'água.
Cacao's House - cercada por árvores.
Couscous' House - no topo da Earth A.
Kye & Momo's House - próximo ao Wise Owl Shop.
Mushroom House - no topo da Earth B.
Pao's House - próximo ao Peanut Pond.
Wise Owl Shop - cercada pelo rio.
Depois que fizer tudo, Toan verá Treant, que lhe dará um Power-Up Powder. Treant, então, receberá a arma de Grudo.

DIRGE OF CERBERUS: FINAL FANTASY VII

PS2

- **Final Extra:** antes de terminar o game, pegue três G Reports e você verá uma animação extra após o 'The End'.
- **Matar com um tiro:** no Extra Hard Mode, após proteger o garotinho que o leva até o galpão, você matará um guarda na última casa que o garoto for. Pegue o cartão que o guarda derruba e, após a animação, volte pela porta por onde saiu e pegue o item embaixo da escada, chamado de 'Toy Gun'. Faça o upgrade do item por 15,000 gil, depois por 35,000 e o último upgrade por 200,000 gil para conseguir a 'Ultima Weapon', que basicamente mata qualquer inimigo com um único disparo.
- **Mission Mode:** termine o game para habilitar este modo.
- **Rever as cutscenes:** termine o game e salve. Então faça o load do jogo já terminado e você poderá ver as cutscenes de todas as memory capsules que pegou.

DISGAEA: HOUR OF DARKNESS

PS2

- **Finais:** o game tem 8 finais diferentes. Saiba como fazer cada um deles seguindo nossas dicas abaixo:
Dark Assembly - use 'Persuade by Force' 100 vezes na Dark Assembly.
Etna Heroine - mate 100 aliados ou mais antes da batalha 'Ice Queen' no episódio 5 e selecione 'Kill Maderas'.
Final Bom - termine o game sem matar aliados.
Final Normal - não faça nenhuma das condições para conseguir os finais Bom, Ruim ou Dark Assembly.
Final Ruim - mate o Item God no 100º andar de um Legendary item.
Flonne Tragedy - mate 50 aliados ou mais antes da batalha 'Lavish Hall' no episódio 3 e selecione 'Kill Hoggmeiser'.
Mid-Boss - seja derrotado pelo Mid-Boss nos episódios 1, 4, 6 ou 10.
Overthrow Earth - salve o mundo humano.
- **New Game +:** depois de terminar o game, espere os créditos acabarem e salve. Agora, inicie uma nova partida e você terá todos os personagens com os mesmos status da partida anterior.
- **Diário de Etna:** ative a alavanca atrás do trono e depois ative a alavanca dentro da caveira na mesa da loja. Vá para a sala vizinha à sala do trono, onde há dois lances de escadas, e aperte ✖ na quina. Etna aparecerá e dirá que precisa ir ao banheiro. É sua chance de entrar e ler seu diário.
- **Personagens Secretos:** siga como indicado abaixo para habilitar os personagens:
Priere (Lv. 2000) - vença o último cenário de Alt. Netherworld.
Marjoly (Lv. 2500) - vença o último cenário de Mysterious Seal.

F

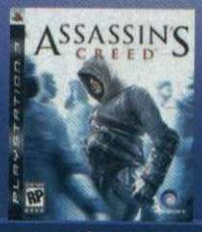
FATAL FRAME III: THE TORMENTED

PS2

- **Novas Roupas:** para habilitar itens e acessórios de vestimenta para usar em um novo jogo, siga como indicado abaixo:
Bandana - complete a Ghost List.
Enfeite para cabelo - termine o game em qualquer dificuldade.
Óculos - termine o game duas vezes em qualquer dificuldade.
Orelhas de gato - termine o game na dificuldade Hard ou termine três vezes na dificuldade Normal.
Vestido - termine o game na dificuldade Nightmare ou complete todas as missões do enredo.
Vestido de gala - termine o game na dificuldade Hard ou termine três vezes na dificuldade Normal.

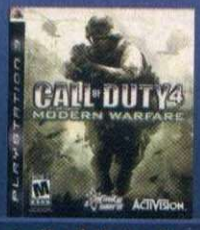
Netunia
.com.br

LANÇAMENTOS DE JANEIRO



assassins creed

blacksite area 51



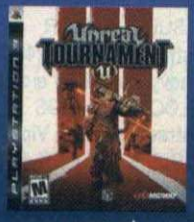
call of duty 4 modern warfare

haze

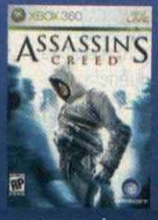
need for speed pro street

Half-Life 2

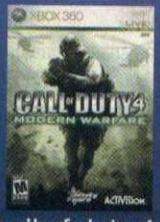
uncharted drake's fortunee



unreal tournament



assassins creed



call of duty 4 modern warfare

need for speed pro street

dragon ball z budokai tenkaichi

fire emblem radiant dawn

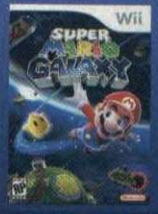
ghost squad

dragon ball z budokai tenkaichi

mario & sonic at the olympic games

mendal of honor heroes 2

resident evil umbrella chronicles

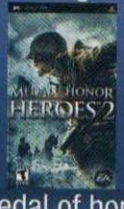


super mario galaxy

need for speed pro street

need for speed pro street

castlevania dracula x



medal of honor heroes 2

silent hill origins

the simpsons game

contra 4

the simpsons game

star wars

zelda phantom hourglass

ultimate mortal kombat

Televendas: (11) Tudo em 3x sem juros

3825.7600

FOTOS MERAMENTE ILUSTRATIVAS - ESTOQUES LIMITADO - PREÇOS SUJEITOS À VARIAÇÃO CAMBIAL - PROMOÇÃO VALIDA ATÉ FINAL DO ESTOQUE

Yukata vermelho - termine o game em qualquer dificuldade.
Yukata preto - termine o game duas vezes em qualquer dificuldade.
- Upgrades: para conseguir deixar sua Camara Obscura no máximo, siga as dicas abaixo para habilitar todos os extras:
Crush Lens - termine o game na dificuldade Normal e fotografe pelo menos 150 espíritos.
Serial Lens - faça todas as missões.
Stop Lens e Kei-Browband - termine o game na dificuldade Normal.

F.E.A.R.

PS3

- Todas as fases: para destravar todas as fases do game, coloque seu nome como F3ARDAY1 .

FLATOUT 2

PS2

- Cheats: no menu principal, entre em Extras e entre com os códigos abaixo:
Todos os carros e 1,000,000 - GIEVEPIX
Todas as pistas - GIVEALL
Carro Pimpster - RUTTO
Carro Flatmobile - WOTKINS
Caminhão Big Rig - RAIDERS
Ônibus Escolar - GIEVCARPLZ
Carro Foguete - KALJAKOPPA
Big Rig - ELPUEBLO
Carro Mafioso - BIGTRUCK
Dinheiro - GIVECASH

G

GRAND THEFT AUTO: LIBERTY CITY STORIES

PSP

- Cheats: entre com esses códigos durante a jogatina:
$250000 - ↑, ↓, ←, →, ✖, ✖, L1, R1.
Aumentar nível de procurado - ↑, →, ■, ■, ↓, ←, ●, ●.
Câmera lenta - ←, ←, ●, ●, ↓, ↑, ▲, ✖.
Caminhão de Lixo - ↓, ↑, ←, ▲, L1, ▲, L1, ▲.
Carros com pulo - ↓, ←, ↑, L1, R1, ▲, ●, ✖.
Carros cromados - →, ↑, ←, ↓, ▲, ▲, L1, R1.
Carros desviam de você - ↑, ↑, →, ←, ▲, ●, ●, ■.
Colete - ↑, ↓, ←, →, ■, ■, L1, R1.
Destruir todos os carros - L1, R1, R1, ←, →, ■, ↓, R1.
Diminuir nível de procurado - ↑, ←, ▲, ▲, ↓, ←, ✖, ✖.
Jogo mais rápido - ←, ←, R1, R1, ↑, ▲, ↓, ✖.
Lote de armas 1 - ←, →, ✖, ↑, ↓, ■, ←, →.
Lote de armas 2 - ←, →, ■, ↑, ↓, ▲, ←, →.
Lote de armas 3 - ←, →, ▲, ↑, ↓, ●, ←, →.
Modo Invertido 1 - ■, ■, ■, L1, L1, R1, ←, →.
Modo Invertido 2 - ←, ←, ←, R1, R1, L1, ←, →.
Nevoa - ←, ↓, ▲, ✖, →, ↑, ←, L1.
Pedestres Armados - ↑, L1, ↓, R1, ←, ●, →, ▲.
Pedestres Atacam você - ↓, ▲, ↑, ✖, L1, R1, L1, R1.
Pedestres entram no seu veículo - ↓, ↑, →, L1, L1, ■, ↑, L1.
Pedestres Nervosos - R1, L1, L1, ↓, ←, ●, ↓, L1.
Pedestres te seguem - →, L1, ↓, L1, ●, ↑, L1, ■.
Recuperar energia - ↑, ↓, ←, →, ●, ●, L1, R1.
Rhino - ↑, L1, ↓, R1, ←, L1, →, R1.
Relógo acelerado - R1, L1, L1, ↓, ↑, ✖, ↓, L1.
Suicídio - →, →, ●, ●, L1, R1, ↓.
Tempo ensolarado - ←, ↓, R1, L1, →, ↑, ←, ●.
Tempo limpo - ←, ↓, R1, L1, →, ↑, ←, ✖.
Tempo nublado - ←, ↓, L1, R1, →, ↑, ←, ■.
Tempo chuvoso - ←, ↓, L1, R1, →, ↑, ←, ▲.
Todos os carros pretos - L1, R1, L1, R1, ←, ●, ↑, ✖.

P

PIXELJUNK EDEN

PS3

- Trilha Sonora Personalizada: ache os 50 Spectra do game para habilitar a opção 'In-game Custom Soundtrack'.
- Trophies: no game há 10 troféus de bronze e um de prata. Siga nossa lista para localizá-los:
All Seeds (bronze): para conseguir os troféus das seeds, abra todas elas nos dez jardins do game.
All Gardens Clear (bronze): pegue um Spectra em cada um dos dez jardins.
Combo Ten (bronze): Pollen Prowler combo x10.
Combo Fifteen (bronze): Pollen Prowler combo x15.
The Hundred Thousander (bronze): consiga 100,000 pollen em um jardim.
500 Dead Pollen Prowlers (bronze): mate 500 Pollen Prowlers.
Ten Minutes Grimp (bronze): pegue os cinco Spectra de um jardim em até dez minutos.
Fifteen Crystals (bronze): pegue 15 cristais em um único salto.
Zero Wasted Pollen (bronze): abra todas as sementes (seeds) de um jardim sem perder nenhum pólem.
Three Play Ping Pong (bronze): no modo 3p, pule do trapézio entre dois Grimps.
All Spectra Found (silver): pegue todos os Spectra em todos os jardins. São cinco em cada um dos dez jardins.

PRYZM CHAPTER ONE: THE DARK UNICORN

PS2

- Pular fases: durante o game, pressione ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓.
- Todas as fases, Mágica e Invencibilidade: para começar invencível, com magia infinita e todas as fases abertas, coloque seu nome como SUPREMEMAGIC .

R

RESISTANCE: FALL OF MAN

PS3

- Desbloqueáveis Online: no modo Online, conforme você aumenta seu nível de status vários itens e skins são habilitados, como segue abaixo:
Nathan Hale Skin, Belt Packs, Shovel, Backpack - alcance o nível 60, Supreme Commander (3 PIPS).
British Camouflage Uniform, Knife, Head 10 - alcance o nível 58, Supreme Commander.
Cartwright Skin, Leather Pouch, Canteen - alcance o nível 55, General.
Head 9, American Helmet, American Arctic Uniform, Canteen - alcance o nível 52, Lieutenant General. Winters Skin, American Advanced Uniform, Hip Bag - alcance o nível 49, Major General.
Head 8, Canteen, Radio - alcance o nível 46, Brigadier General.
Camouflage Helmet, Leather Backpack, Back Holster - alcance o nível 43, Colonel.
Commando Leather Uniform, Chest Radio, Shirtless Skin - alcance o nível 40, Lieutenant Colonel.
Head 7, British Helmet, Backpack - alcance o nível 37, Major.
Bedroll 2, Pouches, Pouch (Fanny Pack) - alcance o nível 34, Captain.
Head 6, British Desert Uniform, VTOL Pilot Skin - alcance o nível 31, Lieutenant.
Medic Helmet, Bedroll 1, Chute Pack - alcance o nível 28, Sergeant Major of the Army.
Chest Pouches, Head Pouches, Head 5 - alcance o nível 25, Sergeant Major.
Commando Camouflage Uniform, Belt Knife, Backpack - alcance o nível 22, Sergeant Major.
Commando Body, Commando Standard Uniform, Head 4 - alcance o nível 19, 1st Class Sergeant.
British Goggles, Radio, Binoculars - alcance o nível 16, Staff Sergeant.
Beret, American Camouflage Uniform - alcance o nível 13, Gunnery Sergeant.
Pouches, Medic Helmet 2, Head 3 - alcance o nível 10, Sergeant.
British Brick Uniform, Grenade Pouch, Leather Packs - alcance o nível 07, Corporal.
UK Soldier Body, British Green Uniform, Canteen 2 - alcance o nível 04, Private First Class.
US Soldier Body, Head 1 & 2, Small Helmet, American Standard & Dirty Uniforms - alcance o nível 01, Private.
- Desbloqueáveis via Campanha: as skins abaixo são desbloqueáveis através da campanha, mas são para usar online:
Cloven Skin - registre-se em myresistance.net e pegue

Você ainda vai ficar na dúvida ?
Melhor preço, atendimento e garantia é só aqui!

Qualidade
12 ANOS no mercado
Procedência

Oficina Própria
Assistência Técnica
Técnicos Qualificados

Garantia Estendida
1 ANO nossa Garantia
A maior do Brasil

SLIM E KIT Neo
(Nova geração)

este KIT acompanha:

- 2 Controles Neo
- 1 Memory Card Neo 8Mb
- 1 Stand Vertical Neo

6X R$ 125,62 | 24X R$ 554,00
12X R$ 70,04 | 36X R$ 293,00

ou apenas:
R$ 599,00
à vista. *

PSP E KIT Neo

este KIT acompanha:

- 1 Memory Stick 2Gb

ou apenas:
R$ 790,00
à vista. *

6X R$ 156,07 | 24X R$ 42,65
12X R$ 87,02 | 36X R$ 34,33

Ver filmes e Fotos
Downgrade 3.03 ou 1.50

NINTENDO WII
(acompanha 1 jogo original e 4 controles: 2 Nunchuck e 2 remote)

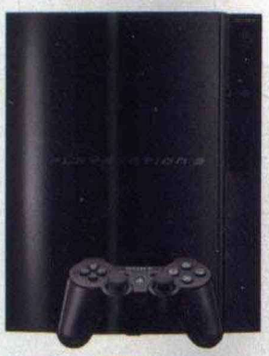
Controle revolucionario detecta: Inclinação, mira e movimento

Escolha como pagar:
6X R$ 295,00
12X R$ 164,49
24X R$ 100,64
36X R$ 80,64

ou apenas:
R$ 1.490,00
à vista. *

PLAYSTATION 3
(acompanha 1 Jogo e 2 controles originais)

Hard drive atualizável 60 GB e Drive Blu-ray



Escolha como pagar:
6X R$ 485,33
12X R$ 270,00
24X R$ 165,57
36X R$ 132,66

ou apenas:
R$ 2.490,00
à vista. *

Concorra a um PLAYSTATION 3 por mes até o FINAL DO ANO!

Na compra de um dos KITS NEO você concorre a um Playstation 3 **TODO O MÊS** até o **FIM DO ANO** e no mês de **DEZEMBRO** serão entregues "**dois**" Playstation 3!
Ligue agora para nossa **CENTRAL DE ATENDIMENTO** para maiores informações.

fratello games®

Central de atendimento:
Fone: (11) 3362.2206

SEU GAME COM TUDO!
Para conhecer essas e outras promoções acesse
www.fratellogames.com.br

SUA COMPRA EM TODO...
...BRASIL!

Visite uma de nossas lojas
Loja 1 - Rua Sta. Ifigênia, 295 2º andar loja 215/216 -
Fone: (011) 3333-2092 / 3362-2206 - Fone/Fax: (011) 3224-9418
Loja 2 - Galeria São Paulo - principais entradas:
Rua Sta. Ifigênia, 364 - Rua Aurora, 200 - Rua Vitoria, 257
Loja 118 - Fone: (011) 3331-7006 - CEP: 01207-001 - São Paulo - SP

* O valor anunciado à vista serve para pagamento em dinheiro. ** Desconto só é válido para pagamento à vista.
Os pagamentos de vendas a financiamento deverão ser feitos com cheques. Aceitamos todos os cartões.
Os produtos anunciados serão válidos durante o mês de Agosto ou enquanto durarem nosso estoque. Para financiamento crédito sujeito a aprovação.

o código no profile criado.
Mechanic Skin - conquiste todos os skill points da campanha.
Black Ops Skin - complete o modo Campaign na dificuldade Superhuman.
Black Ops Skin com cabeça de Caveira - complete o modo Campaign na dificuldade Superhuman e com todos os skill points.
- Skill Points: complete os requisitos abaixo para cosneguir Skill Points:
20th Sentry - não seja atingido por uma mina laser.
Acupuncture is Cheaper - mate três inimigos de uma vez com o Hedgehog.
A New Kind of Sourdough - usando a Sapper, mate todos os inimigos na cafeteria em Bristol Mission, Evacuation.
Breakin' The Law - destrua o reator na fase Tower sem usar o L209 LAARK.
Chicks Dig Eyestrain - pegue 20 Intelligence Reports.
Chimera Pate - atropele 10 inimigos usando o tanque em York.
Don't Worry, Insurance Has It Covered - quebre a Chimeran Box no nível 30.
Fast Like The Tortoise - não receba dano dos Slipskulls nos arredores de London.
Fetch - mate um Howler usando uma granada.
Gasping for Air - mate dois Hybrids em uma fase depois de cortar todas suas mangueiras.
Homing Beacons - marque quatro quatro Hybrids com a Bullseye.
I Believe This is Yours - mate os inimigos do nível 72 usando somente as armas Chimeran.
I Can See My House From Here! - pule mais de 50 metros no LU-P em Cheddas Gorge.
In 1 Ear, Out the Other - acerte cinco inimigos na cabeça com a L23Fareye em Nottingham.
In for a Penny - mate três Hybrids com uma única granada.
Karma's a Bitch - mate todas as Chimera em Bracknell usando somente armas Chimeran.
Leapin' Lizards - não receba dano dos Rollers nos arredores de London.
Le Parkour - vença os campos de batalha e telhados em Thames em até cinco minutos;
Lightfoot - não tome dano das minas em Manchester.
Lovely Parting Gifts - esquarteje mais de 15 cadáveres de Hybrids.
Mechanical Thumbs - termine o game na dificuldade Hard.
Mirror, Mirror - destrua todos os objetos de vidro nas três partes da fase.
Misplaced Aggression - exploda todos os carros na cidade em Somerset.
Next Speed Trap 50 Miles - vença Somerset em até 7:45 minutos.
Nowhere to Hide - mate cinco inimigos em uma fase atirando através de uma parede usando a Auger.
Passive Aggressive - mate quatro Hybrids ou Menials sem usar armas.
Personal Space Bubble - não deixe nenhum Menial pegar você no nível 30.
Pint in One Hand, Darts in The Other - usando a Fareye, acerte o centro dos quatro alvos de dardo em Bristol Mission, Evacuation.
Reading Is Fun! - pegue 10 Intelligence Reports.
Return to Sender - acerte cinco objetos, ainda no ar, atirados em você por um Angel nas Tower Missions.
Supersonic Meat Cubes - mate três Leapers com uma Frag Grenade.
Tag, You're It - mate cinco inimigos em 30 segundos usando a Bullseye.
They Came From Behind - atropele 3 Hybrids dirigindo de ré.
This is My House - não deixe as Chimera ficarem por mais de dez segundos na plataforma de mineração em Bracknell.
This is My Rifle, This is My Gun - mate o Stalker em Machester Traffic Circle usando somente a M5A2.
Too Many Secrets - pegue todos os Intelligence Reports.
Turrets - mate seis inimigos usando a Chimeran Sentry Gun.

Resistance: Fall of Man

Twirly-Whirly - mate cinco Menials com Bullseye trap.
Vanilla Only, Please - complete a Tower Mission, Last Hope, sem usar tiros secundários das armas ou granadas.
We've Lost the Securit Deposit Anyway - quebre dez lâmpadas médicas.
What Would Hale Do? - mate um Angel usando somente a Shotgun nas Tower Missions.
Why Are These Candles Screaming - mate oito Hybrids em 20 segundos usando fogo.

S

SPONGEBOB SQUARE PANTS: LIGHTS, CAMERA, PANTS!

PS2

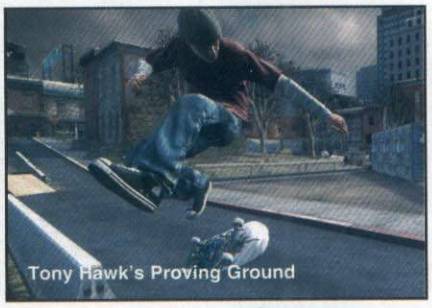
- Mini-Game 'Hook, Line and Cheddar': no menu de cheats, coloque 893634.
- Todos os Action Figures: no menu de cheats, coloque977548.
- Todos os Silver Challenges: no menu de cheats, coloque 486739.
- Novos Personagens: cumpra os requisitos abaixo para habilitar novos personagens:
Kevin Pepino - consiga mais de três 5-Jelly Combos em Jellyfish Jamboree no Gold Story Mode.
Patrick - faça um 20-Patty Combo em Flippin' Out no Bronze Story Mode.
Sandy - pegue cinco bônus seguidos em Goo-Gladiators no Silver Story Mode.
Sirigueijo - acerte só três obstáculos em Inflatable Pants no Silver Story Mode.

T

TONY HAWK'S PROVING GROUND

PS3

- Cheats: entre com os códigos abaixo em OPTIONS, no menu principal:
100% Branch Completion - FOREVERNAILED
Equilíbrio Perfeito - AINTFALLIN
Focus Infinito - MYOPIC
Manual Perfeito - STILLATINTFALLIN
Mini-skatista - TINYTATER
Slash Grind Infinito - SUPERSLASHIN
Skate Invisível - MAGICMAN
Skatista Invisível - THEMISSING
Super Check - BOOYAH
- Itens Desbloqueáveis: entre com os códigos abaixo em OPTIONS, no menu principal:
50 pontos-extra de skill - NEEDSHELP
Status no máximo - BEEFDUP
Todos os Special Tricks - LOTSOFTRICKS
Todas as temáticas de sala - LAIDBACKLOUNGE
Todos os enfeites de sala - SWEETSTUFF
Todos os itens cômicos - OVERTHETOP
Todos os Shapes - LETSGOSKATE
Todos os CAS itens - GIVEMESTUFF
Todas as roupas - IMGONNABUILD
Todos os efeitos de textura de vídeo - PUTEMONTOP
Todos os efeitos para edição de vídeo - TRIPPY
Todos os Filmes - WATCHTHIS
Todas roupas - IMGONNABUILD
- Pistas Desbloqueáveis: entre com os códigos abaixo em OPTIONS, no menu principal:
Air & Space Museum - THEINDOORPARK
FDR - THEPREZPARK
Lansdowne - THELOCALPARK
- Skatistas Desbloqueáveis: entre com os códigos abaixo em OPTIONS, no menu principal:
Boneman - CRAZYBONEMAN
Bosco - MOREMILK
Cam - NOTACAMERA
Cooper - THECOOP
Eddie X - SKETCHY
El Patinador - PILEDRIVER
Eric - FLYAWAY
Judy Nails - LOVEROCKNROLL
Mad Dog - RABBIES


Tony Hawk's Proving Ground

U

URBZ: SIMS IN THE CITY, THE

PS2

- Cheats: durante o jogo, pressione ●, L1, L2, R2, R1. Um som confirmará o código e você poderá, então, entrar com os cheats abaixo:
Aumentar os Motives - R2, L1, R1, L2, ←, ●.
Avançar 6 horas - R2, R3, L3, L2, R1, L2.
Ganhar Skill Object - L1, R2, →, ■, L3.

ALI Games

www.aligames.com.br

Jogos e acessórios em geral

Play II
R$ 439,00
A vista
(3 anos de garantia)

Compre acima de
R$ 200,00 e concorra a:

(Kit Oficial BR)

Sorteio dia 12/01

MasterCard VISA

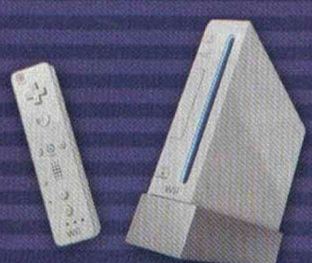
Em até 6 X

Playstation III

Nintendo DS

PSP

Nintendo WII



Matriz: Rua Comendador Afonso Kherlkian - Nº 85 - Loja 11, Box 20 - Fone: (11) 3311-0961

Filial 1: Rua Santa Ifigênia - Nº 180 - Box 16 - Xtrem Games - Fone: (11) 3229-7600

Filial 2: Rua Santa Ifigênia - Nº 490 - Loja 6 - (11) 3337-3856

Detonamos o SLIM!!!

R$ 499,00*

*Promoçao para pagamento á vista ,válida até o fim do estóque

A Venda nas Melhores Lojas!

RICKY Games

Av. Guarapiranga, 752 - Socorro
Tel.: 5687 - 4471

SHOPPING Fiesta

BUNKER GAMES

R. Isabel Schmidt, 153 - Santo Amaro
Tel.: 5523 - 8312

SAMPA GAMES

Praça Leonor Kaupa,100 - Jd. da Saúde
Tel.: 8267 - 8654

PLAZA SUL

Inputbox
games

JOGOS • ACESSÓRIOS • VÍDEO GAMES
ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Preços especiais para logistas
Enviamos via **SEDEX**

Tudo em até 24X

Tel.: (11) 3998-9640 ou (11) 3976-6699

Av. Itaberaba, 1986 Loja 13 - Freguesia do Ó - São Paulo - SP

ENLATADOS

Confira os últimos jogos que ganharam uma bebida comemorativa para você colecionar

A primeira seleção de bebidas com temas de games fez um baita sucesso. Muitos leitores entraram em contato querendo saber se existem mais bebidas inspiradas em outros jogos. Garimpamos a internet em busca de novidades, e o resultado você encontra aí embaixo. Desde bebidas alienigenas até edições raras de colecionador.

FINAL FANTASY VII

Uma bebida rara e poderosa. Nem tanto pelo conteúdo, já que é apenas um simples refrigerante, mas os fãs (temos vários aqui) ficam simplesmente alucinados só de chegar perto de uma latinha destas. Temos uma aqui, que fica trancada a sete chaves.

→Fabricante: Boston America
→Onde Encontrar: www.toysnjoys.com
→Preço Médio: US$ 15,95

FUTURAMA

Essa é sob medida para quem é fã da série Futurama. Slurm é uma das bebidas mais famosas do seriado, feita em um planeta hômonimo, o produto faz sucesso graças a um ingrediente todo especial. Mas fique tranqüilo, não iremos estragar a sua surpresa. Caso queira saber, assista o episódio de número 13 da primeira temporada de Futurama. A versão real desta bebida também conta com um ingrediente secreto, não revelado na lata e promete viciar logo no primeiro gole. Para os mais desconfiados, trata-se de um refrigerante, sem nenhum teor alcóolico.

→Fabricante: Boston America
→Onde Encontrar: www.toysnjoys.com
→Preço Médio: US$ 2,95

NARUTO: JUTSU POWER ENERGY DRINK

Refrigerante capaz de deixar qualquer um pronto para aprender todos os Jutsus.

→Fabricante: Boston America
→Onde Encontrar: www.toysnjoys.com
→Preço Médio: US$ 2,95

DONKEY KONG JUNGLE JUICE

O refrigerande do personagem Donkey Kong, curiosamente não possui sequer um aroma artificial de banana.

→Fabricante: Boston America
→Onde Encontrar: www.toysnjoys.com
→Preço Médio: US$ 2,95

FINAL FANTASY XII POTION

Garrafinhas temáticas do Final Fantasy XII. Ao todo existem seis modelos, cada garrafa vem acompanhada de um cromo diferente.

→Fabricante: Boston America
→Onde Encontrar: www.toysnjoys.com
→Preço Médio: US$ 19,95

MARIO "POWER UP" DRINK

O bigodudo da Nintendo ganhou um refrigerante que promete proporcionar a mesma força de um cogumelo.

→Fabricante: Boston America
→Onde Encontrar: www.toysnjoys.com
→Preço Médio: US$ 2,50

QUER JOGAR?
HORA DO HORROR
HOPI HARI
OS SETE JOGOS DO MEDO
MUITO SUSTO NOS TÚNEIS DE HORROR, CRIATURAS ATERRORIZANTES ESPALHADAS PELO PARQUE, DIREVERSI. MUITA ADRENALINA, BALADA E GENTE BONITA NO MAIOR EVENTO DE HORROR DA AMÉRICA LATINA.
DE 8/8 ATÉ 28/9
COMPRAKI COM DESCONTO
0300 789 55 66*
WWW.HOPIHARI.COM.BR
*CUSTO DE LIGAÇÃO LOCAL

Relacionamento: Viúvo

Idiomas que falo: Grego

Quem sou eu: Assistiu aquele filme "Gladiador", com o Russel Crowe? Aconteceu basicamente o mesmo comigo

Filhos: não (morreram)

Etnia: Cinza

Religião: Politeísta

Visão Política: Esquerda

Humor: Rude, Seco/Sarcástico

Bebo: Socialmente

Animais de estimação: Adoro meu(s) animal (is) de estimação

Moro: Ilhas Gregas (perto do Olimpo)

Paixões: Mulheres, carnificinas e armas lendárias

Esportes: Luta Greco-Romana, Esgrima, Le Parkour

Atividades: Dar porrada em deuses, implementar o Caos, essas coisas...

Livros: O livro de Ouro da Mitologia (sempre tenha um desse), Deuses Americanos, A Ilíada

Filmes: Duelo de Titãs, Tróia, Jasão e o velo de Ouro, Hércules (da Disney)

Cozinha: Churrasco Grego (com dois sucos grátis)

Kratos

recados 5 | fotos 6 | vídeos 3 | fãs 157 | confiável | legal | sexy

Visualizações de perfil: Jasão, Hércules, Seiya de Pégaso, Leônidas, Ares, #Ninfa.22#, Argonauta Solitário

Sorte de hoje: O vício de hoje pode se tornar a virtude de amanhã

meus recados

Wander:
Matar um deus é fácil, quero ver correr atrás de dez Colossus como eu fiz. Aliás, boa sorte na empreitada no PS3! Pelas imagens da E3 desse ano, a chapa vai esquentar. Um abraço, queridão!

Responder

Leônidas:
Olá, Kratos, vi que você entrou na comunidade THIS IS SPARTA!!!, obrigado pela força. Nós, espartanos, devemos nos unir contra aqueles malditos persas. Caso precise de qualquer coisa do regimento, é só pedir para Dilios. SPARTA!!!

Responder

Gabrielle:
Olá, te achei pelo perfil da Xena, você parece ser um cara legal. Posso add você? Um beijo!!!

Responder

Bill Gates:
Kratos, escolhi mandar este recado para ficar mais íntimo do negócio. Seguinte: como você já sabe, Final Fantasy XIII não é mais exclusividade da Sony e estamos ampliando os negócios. Gostaria de marcar uma reunião com você o mais rápido possível. Estamos tentando entrar em contato com o Snake também. Pense no assunto.

Um abraço

Bill

Responder

meus depoimentos

Ares:

Sou um deus justo, sei admitir uma derrota.
Kratos, além de um vigoroso soldado, é um homem (ou seja lá o que for essa desgraça) honrado. Lutamos mano-a-mano e de forma justa. Agora que ele é o novo Deus da Guerra, desejo boa sorte em sua administração, e quem sabe nós não nos encontramos em um futuro próximo?

Hidra:

Apesar de Kratos ter essa mania irritante de cortar as minhas cabeças, eu gosto deste rapaz. Deve ser o meu lado masoquista, sei lá. Fica aqui a minha admiração e o meu respeito por esse cabra cinzento.

P.S. Por favor, pare com essa mania idiota de destruir tudo o que vem pela frente.

Beijos (de todas as cabeças).

meus amigos (265)

The Prince (221)

Nariko (263)

Wander (142

Conan (894)

Nightmare (78)

Hércules (67

Xena (65)

Leônidas (300)

Ryu Hayabus (562)

ver todos

minhas comunidades (135)

Eu já matei um deus (36)

Os Cavaleiros do Zodíaco (30.984)

THIS IS SPARTA!!! (6.958)

Minha vida é uma novela (2.965)

Meu passado me condena (10.647)

Mitologia Greg - Brasil (7.892)

ver todos

minhas fotos (3)

História de pescador, que nada. Eu mato a cobra e mostro o pau!

Festa no Apê, mas sem o Latino...

Indo pra Barretos com meu alazão

ver mais foto

CB GAMES Importação e Exportação

www.cbgames.com.br

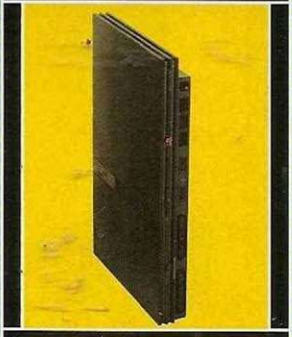
Venus	US$ 13	Bios PS1	US$ 10
Matrix	US$ 40	Capacitor 100X200V	US$ 1
Ótica PS1	US$ 28	Fonte GAME CUBE	US$ 75
Ótica PS2 400B - CR HD7	US$ 76	Controle MEGADRIVE	US$ 2
Ótica Dreamcast jap	US$ 28	Controle PS2orig	US$ 23
Flat Alongadora	US$ 2	Controle SEGASATURN	US$ 2
Flat PS1 Laranja	US$ 4	Controle X-BOX VR5	US$ 17
Laser PS1	US$ 4	Modem PS2	US$ 20
Laser PS2	US$ 25	Memory Card PS2	US$ 20
Suspensão c/ lente PS1	US$ 5	Lente p/ PS1	US$ 3
Suspensão c/ lente PS2 400-C	US$ 13	Motor CD p/ PS1	US$ 4
Suspensão 400-R	US$ 27	Motor CD p/ DREAMCAST	US$ 4
LA 6508 orig.	US$ 33	Polia CD PS1	US$ 2
BA 5986	US$ 6	CDX 8606	US$ 10
BA 5810	US$ 6	Kit Engrenage PS1	US$ 3
BA 5815	US$ 6	Modulador RF 2CAN	US$ 2
BA 5954	US$ 6		
BA 5977	US$ 6		
BA 6392	US$ 6		
BA 6398	US$ 6		
BA 6664	US$ 6		
BD 6667 p/ X-BOX	US$ 6		

ATACADO PARA TODO BRASIL

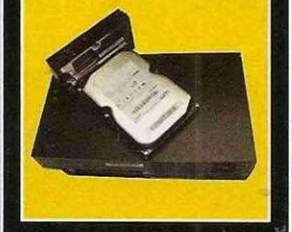
Preço de tabela da www.raiolasergames.com.br + 10% + SEDEX

Console PS2
US$ 245
50001

Console PS2 Slim
US$ 205



Kit HD 120GB
Modem + Memory Card c/ 30 jogos
US$ 215



Informática

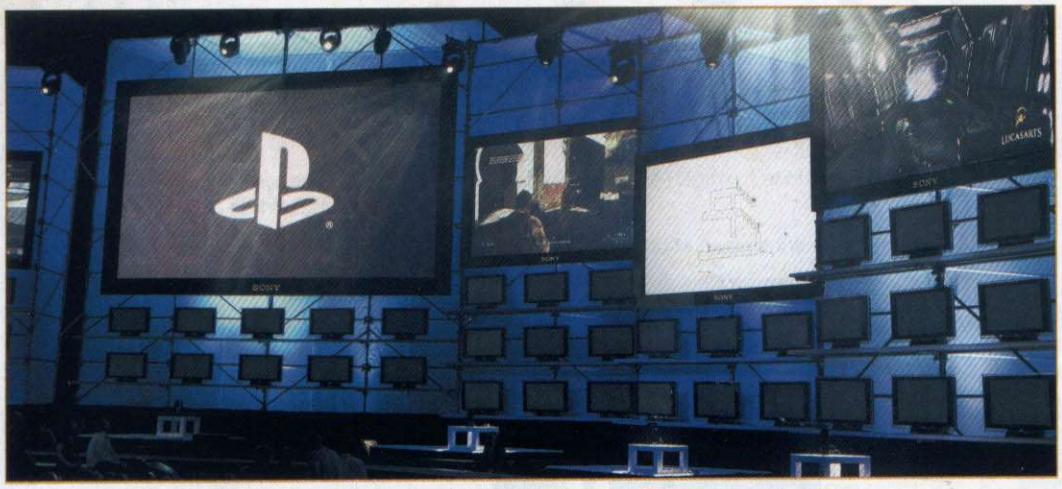
Monitor LCD Sansung 17"	US$ 516
Câmera fotográfica digital Sony DSC - F828	US$ 990
Câmera fotográfica digital Sony DSC - P150 Silver	US$ 528
Gravador DVD LG 40x24x40/16x 4160B Preto	US$ 102
HD IDE 160 GB Sansung 7200	US$ 110
HD IDE 80 GB Sansung 7700	US$ 75
Memória 128 333 PC 2700 Kingston	US$ 36
Memória 256 333 PC 2700 Kingston	US$ 53
Memória 512 333 PC 2700 Kingston	US$ 100
Notebook Sony Vaio K23 P42.8/512/60/DVD	US$ 1650
Notebook Toshiba A65-S1062 CLE2.7/256/40/DVD	US$ 1100
Pendrive Memory Kingston 128 MB USB 2.0	US$ 35

Assistência Técnica para todo o Brasil

PS1/PS-ONE e PS2 Sega Saturn - Dreamcast - S-Ness/Nintendo 64 e GameCube

R. Sta Ifigênia, 308 3º andar - Sl.31 cep: 01207-000 - São Paulo SP - Fone: (11) 3333-1511

Por Fábio Santana



A Conferência da Sony na E3 2008 foi um exemplo dos problemas da Sony com marketing: God of War III foi apresentado quase como se fosse um jogo qualquer

DIVULGAR É PRECISO

Entre informações desencontradas e potenciais desperdiçados, a Sony cede terreno para a concorrência

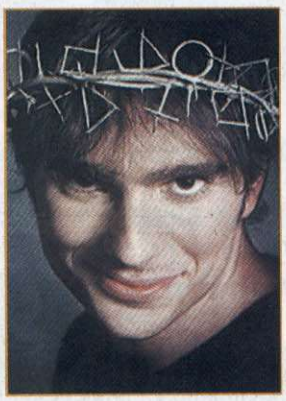
Poder de fogo para criar seus próprios jogos exclusivos, como discuti na edição passada, a Sony provou ter. A compra de estúdios-chave e a parceria com outras equipes talentosas fez a empresa diminuir a dependência por títulos terceirizados. Porém, desenvolver jogos é uma coisa, trabalhar marcas é outra bem diferente. No mercado competitivo, não basta criar com qualidade, é preciso gerar percepção. Para tal, há que se ter visão de mercado apurada e de longo alcance; divulgar uma mensagem clara e se manter consistente a ela; levar essa mensagem não apenas ao público alvo direto, mas também à audiências alternativas que se alinhem à marca; centralizar a comunicação com a imprensa e homogeneizar internamente o discurso acerca do produto. Nessa importante trilha, a Sony tem dado numerosos tropeços.

Já faz um tempo que a empresa evita as campanhas de marketing controversas, para não dizer desastrosas (coroa de Cristo com botões do PlayStation? Pichações em espaço público? Modelo branca subjugando uma negra?), mas não conseguiu ainda chegar a um consenso sobre questões básicas de planejamento. Primeiro, Ken Kutaragi almeja a máquina perfeita, o que inclui retrocompatibilidade com PS1 e PS2, mensagem que foi reforçada pelo hoje egresso Phil Harrison: "A compatibilidade retroativa é parte vital daquilo que queremos oferecer". Posteriormente, o PS3 perde o recurso via hardware e o mantém apenas através de software, uma solução nada ideal; atualmente, há três modelos de PS3 em circulação, apenas um com retrocompatibilidade. O mesmo Phil foi quem disse: "A vibração é um recurso da geração passada" - e tempos depois chegou o DualShock 3 com vibração. Kaz Hirai, o presidente substituto de Kutaragi, afirmou que a Home vinha sendo adiada para atender aos anseios dos consumidores, para depois vir Jack Tretton e assumir que os atrasos devem-se à inexperiência da Sony com comunidades online.

A despeito da Babel dos executivos (e do ilogismo de oferecer múltiplos modelos de PS3 com recursos diferentes), o console de nova geração da Sony vai seguindo sua escalada rumo a algum lugar. Enquanto isso, na divisão de software, oportunidades escapam de mãos desatentas. Não vejo ninguém alardear, por exemplo, que a atualização Cagney de *Burnout Paradise* chegou um mês antes no PS3, e que a Bikes Pack chegará ao Xbox 360 somente duas semanas depois. Ou que *Mirror's Edge* está sendo projetado prioritariamente para o hardware do PS3. Mas todos sabem qual console terá conteúdo baixável de *GTA IV*. Difusão espontânea de fatos ou trabalho braçal de assessoria de imprensa? Pergunta retórica...

E por mais que eu tenha ressaltado algumas oportunidades desperdiçadas pela Sony, nada fala mais alto sobre a acuidade visual da empresa que o seu trabalho de marcas – ou a falta dele, para ser mais preciso. Casos de sucesso para referência não faltam: a Nintendo invadindo o subconsciente dos jovens com todo tipo de parafernália *Pokémon*, a Microsoft produzindo a réplica da arma Lancer de *Gears of War* para venda, a Bandai e a sinergia das mídias em *.hack*, a Square Enix e sua fonte inesgotável de merchandisings. A Sony precisa também transcender o âmbito do software para potencializar suas franquias. Por que não uma graphic novel de *God of War*? Ou um anime e um mangá de *Folklore*? Cadê a figure de Nariko de *Heavenly Sword*? E o site com amostras de *LittleBigPlanet*? Por que a Sony não fez como a EA, que liberou uma ferramenta de criação de *Spore* e gerou um marketing espontâneo incalculável? E alguém me explique, por favor, por que diabos não se fala mais em *Eye of Judgment*?

O que falta à Sony é trabalhar suas marcas em longo prazo, tratá-las não como jogos únicos, mas como partes de um conjunto sempre em desenvolvimento. É investir em endomarketing e abandonar de vez seu estigma de empresa vertical, cujos departamentos não se conversam. Com algumas ações não-convencionais (e não esdrúxulas, como tentou no passado) a empresa conseguiria ressaltar suas qualidades e maximizar a força do seu grande portfolio.



Campanhas publicitárias de péssimo gosto já se tornaram marca registrada da Sony

ROCK LASER

GAMES

APARELHOS E ACESSÓRIOS

SONY

Microsoft

COMPRA
VENDA
TROCA
FINANCIA

- Atacado e Varejo
- Consulte sessão de Semi-novos
- Parcele em até 13x no cheque
- Aceitamos todos os cartões de crédito

Nintendo

SEDEX Para todo o Brasil

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

faça um upgrade

www.rocklaser.com.br

MEGASTAFF.com.br

TELEVENDAS

11 - 6954 4332 / 6425 0482

Av. Guilherme Cotching, 1.808 - Vila Maria - São Paulo - SP

Lista de preços

Os consoles da família PlayStation com preços para todos os bolsos

Confira as melhores ofertas de PlayStation 3 (com HD de 40 Giga), PlayStation 2 Slim, controle Dual Shock 2, Memory Card de 8 Mega e PSP (todos produtos originais da Sony).
A pesquisa de preços foi feita no dia 26 de Agosto, com o dólar valendo aproximadamente R$ 1,64 (comercial). Portanto, fique atento e pechinche em busca da melhor oferta. Todos os valores referem-se a pagamentos à vista. Se você possui uma loja de games e quer entrar em nossa lista, mande um e-mail para playstation@europanet.com.br.

LOJA	TELEFONE	PS3	PS2	CONTROLE	MEMORY	PSP
BIG BOY	(11) 3243-2444	R$ 1.399,00 (40 GB)	R$ 499,00	R$ 49,00	R$ 49,00	R$ 579,00
BOOMERANG GAMES	(11) 3361-2520	R$ 1.350,00 (40 GB)	R$ 499,00	R$ 60,00	R$ 25,00	R$ 630,00
BY & CIA	(11) 2236-1022	R$ 1.600,00 (40 GB)	R$ 600,00	R$ 90,00	R$ 60,00	R$ 650,00
CJ GAMES	(11) 5072-2073	R$ 1.350.00 (40 GB)	R$ 469,00	R$ 55,00	R$ 35,00	R$ 650,00
DARK GAMES	(11) 3593-6974	R$ 1.599,00 (40 GB)	R$ 489,90	R$ 59,90	R$ 59,90	R$ 680,00
DRAGOON GAMES	(11) 3846-1470	R$ 1.300,00 (40 GB)	R$ 399,00	R$ 40,00	R$ 35,00	R$ 600,00
ELETROMIL	(11) 3362-2306	R$ 1.290,00 (40GB)	R$ 390,00	R$ 59,50	R$ 35,00	R$ 550,00
FRATELLO GAMES	(11) 3333-2092	R$ 1.300,00 (40 GB)	R$ 450,00	R$ 50,00	R$35,00	R$ 690,00
GAME ONE	(19) 2122-5252	R$ 2.359,00 (80 GB)	R$ 600,00	R$ 59,00	R$ 49,00	R$ 749,00
HOUSE GAMES	(11) 3326-0045	R$ 1.350,00 (40 GB)	R$ 400,00	R$ 55,00	R$ 30,00	R$ 600,00
JU & JU GAMES	(11) 3858-6689	R$ 2.210,00 (80 GB)	R$ 499,90	R$ 65,00	R$ 55,00	R$ 750,00
KID GAMES	(61) 3201-7031	R$ 1.599,00 (40 GB)	R$ 579,00	R$ 99,00	R$ 59,00	R$ 799,00
KIWRED	(11) 5181-5488	R$ 1.500,00 (40 GB)	R$ 450,00	R$ 65,00	R$ 35,00	R$ 600,00
MUNDO DOS GAMES	(11) 2227-3000	R$ 1.399,00 (40 GB)	R$ 499,00	R$ 80,00	R$ 70,00	R$ 499,00
OLÉ GAMES	(11) 3331-3800	R$ 1.300,00 (40 GB)	R$ 450,00	R$ 50,00	R$ 25,00	R$ 650,00
PLAY HOUSE	(11) 3222-3608	R$ 1.300,00 (40 GB)	R$ 400,00	R$ 50,00	R$ 30,00	R$ 600,00
PONTO DO GAME	(11) 3232-8156	R$ 1.499.00 (40 GB)	R$ 499,00	R$ 65,00	R$ 45,00	R$ 799,00
ROCK LASER	(11) 2954-4332	R$ 1.600,00 (40 GB)	R$ 499,00	R$ 59,00	R$ 49,00	R$ 649,00

Comece a pechinchar atrás de um PS3, pois os jogos do console estão cada vez melhores

LEADERSHIP GAMER

TODA A LINHA LEADERSHIP GAMER COM UM ANO DE GARANTIA.
PAGUE EM 6X SEM JUROS NO CARTÃO, CHEQUE* OU BOLETO*.

ELE

TELEVENDAS: (11) 3362-2306

VENDA OU TROQUE SEU PRODUTO NA ELETROMIL.

PlayStation 2

Xbox 360

PlayStation 3

Nintendo Wii

PSP Slim

Estes e muitos outros produtos com PREÇOS INCRÍVEIS você só encontra na Eletromil Games.

Visite nossa loja virtual

Sujeito a análise de preços - Ofertas sujeitas a disponibilidade
Fotos ilustrativas. Valores p/ pagamento em dinheiro.

FINANCIAMOS NO BOLETO E NO CHEQUE EM ATÉ 24X

TROMIL®

LOJA VIRTUAL:

WWW.ELETROMILGAMES.COM.BR

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA EM GAMES, COMPUTADORES, CELULARES, CAMERAS DIGITAIS, MP3 E MP4.

Notebook Acer 4720

Celulares

Ipod Touch

Câmeras Digitais

Nintendo DS Lite

Estes e muitos outros produtos com PREÇOS INCRÍVEIS você só encontra na Eletromil Games.

para mais informações.

ENVIAMOS SEDEX PARA TODO O BRASIL

R. SANTA IFIGÊNIA, 348 - 1º ANDAR - SANTA IFIGÊNIA
SÃO PAULO - SP - CEP: 01207-001

McCANN
JEITO LHAMA
DE ESFRIAR A CABEÇA
JEITO CHICLETS
DE ESFRIAR A CABEÇA
NOVO
COM + TEMPO DE SABOR
ADAMS
Chiclets
menta
NÃO ADIANTA:
LHAMA É LHAMA.
CHICLETS É CHICLETS.